Komoda 8

LISTOPAD / NOVEMBER 2013
E-ZIN O C64 / E-ZINE ABOUT C64



TUSKER HARD'N'HEAVY

ENFORCER - FULLMETAL MEGABLASTER

POWER DRIFT OLLI & LISSA III

MASTER OF MAGIC

Witajcie!

To już ponad 3 lata, jak witałem się z Wami po raz pierwszy. Czas biegnie nieubłaganie, a większość z Nas żyje w ciągłym pośpiechu. Na szczęście zawsze potrafię znaleźć trochę czasu na pisanie i publikowanie. Zmieniłem jednak system pisania i staram się nie robić tego po nocach (do 03 - 04:00), ponieważ mój organizm stawał się coraz mniej wydajny, rozdrażniony, a ja miałem już coraz mniejszą ochotę na pisanie. Były też myśli typu: "Ja to wszystko już chyba pier…". Dlaczego tak nie postąpiłem? Bo uświadomiłem sobie, że to wszystko siedzi mi głęboko w sercu. Pamiętam, jak byłem małolatem, to zawsze chciałem prowadzić pismo o grach komputerowych. Moje marzenie spełniło się po latach. Mam wspaniałą Redakcję i wspaniałych Czytelników i to jest właśnie powód, aby trwać dalej, publikować kolejne numery.

Motywem głównym ósmego numeru jest polska gra, która została oficjalnie wydana na Cartridgu. Mowa oczywiście o BOMBERLAND. Dziękuję bardzo Michałowi - Skull (autor) za pomoc i wsparcie w realizacji planu. Poza tym wykonanie oraz grywalność są tak wysokie, że nie ma takiej opcji, aby inna była grą tego numeru.

A co dalej w Komodzie? Oczywiście stałe rubryki i opisy oraz recenzje gier, których jest znacznie więcej niż ostatnio, zamiast wywiadów i sprawozdań. Sądzę, że nie wpływa to na jakość numeru, zresztą oceńcie sami. Rubryka FRESH ma tym razem trochę mniejszą zawartość, ponieważ ostatnie miesiące nie były tak obfite w nowości. Wiadomo, że jest ich zawsze więcej za sprawą „kompotów". Bardzo podoba mi się lista TOP 10, bo wskoczyło sporo fajnych nowości, a to wszystko dzięki Wam. Wasze zaangażowanie ma ogromny wpływ na dalszy rozwój tego pisma.

Dobrze! Kończę już tą moją paplaninę i serdecznie zapraszam na pokład. Czeka Was ósma, niezwykła podróż do świata gier COMMODORE 64.



3... 2... 1... START

Komek - Redaktor Naczelny, teksty
/uka/ - teksty, programy, organizacja
Tomxx - teksty
Minimoog - teksty
Bobikowoz - teksty
Fiaile - teksty
Kenji - teksty
Neurocide - okładka
Olo - skład publikacji, opracowanie graficzne

Współpraca:
Johnny - komiks, rysunki
Hery - teksty
Orhom - teksty



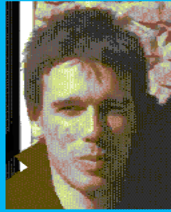






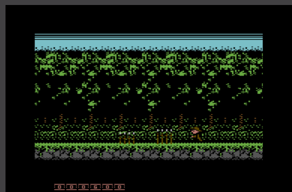






AMAZON GOLD

Przenieśmy się teraz do 1933 roku, gdzie pewien badacz Greg Troublinsky ma ogromne problemy z powodu braku pieniędzy



(skąd ja to znam hehe). Dowiaduje się, że jego zmarły wuj pozostawił mapę do świątyni złota. To chyba jedyna szansa, aby skończyły się w końcu problemy finansowe pana Grega. Pamiętaj, że droga do celu jest bardzo niebezpieczna. Zagraj, a przekonasz się na własnej skórze.



AUFWAERTS (GOING UPWARDS)

Bańka mydlana? Zgadza się. Oto bohater tej gry. Unosi się ku niebu spotykając mnóstwo przeszkód na swej drodze, którą wyznaczają zawiłe labirynty. Bańkę należy poprowadzić tak, aby nie dotknąć ich ścian oraz innych



przeszkadzajek. Na początku jest trochę trudno, ale jak wyczaisz schemat przeszkód, to jest już znacznie lżej. Sympatyczna zręcznościówka i tyle.



BANK RUN

Bank Run daje graczowi możliwość wcielenia się w rolę Szeryfa, którego zadaniem jest ochrona banku przed rabusiami z dzikiego zachodu. Użycie spluwy to jedyny sposób, aby się z nimi rozprawić. Widząc takiego delikwenta skieruj



celownik na niego i odpal pocisk. Uważaj, żeby nie zestrzelić klientów banku (kobiety i nieuzbrojeni mężczyźni). Scenariusz gry już przerabiany dawno temu, ale gra się przyjemnie. Warto spróbować.



CYBORG B61

Ostatni dobry Cyborg to właśnie Ty drogi graczu. Zadanie polega na zniszczeniu złych Cyborgów stojących na twej drodze. Skoro masz niszczyć, to logiczne, że jesteś uzbrojony. Szkoda tylko, że częstotliwość wystrzeliwanych pocisków jest mała, co znacz-

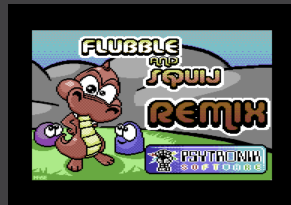


nie utrudnia grę. Grafika bardzo skromna, efekty dźwiękowe również, nawet da się grać.



FLUBBLE AND SQUIJ REMIX

To w zasadzie ta sama gra, co Flubble & Squij (V2) z 2004 roku tylko że teraz wydana komercyjnie na dyskietce oraz kasecie. Dla



przypomnienia – Flubble to mały, dzielny smok, którego zadaniem jest odnalezienie i ochrona płochliwych przyjaciół zwanych Squij przed złymi kreaturkami . Niezły kąsek dla wielbicieli platformówek i nie tylko.



GUNS 'N' GHOSTS

Nazwa tej gry od razu kojarzy się z hitem lat 80-tych pod tytułem Ghost 'n' Goblins, a na dokładkę są one do siebie podobne. Niezła gratka dla graczy lubiących wal-



czyć z duchami, upiorami i demonami, które pojawiły się na świecie. Trzeba to całe zło wysłać z powrotem do piekła. Fajna grafika, ekstra muzyczka i mnóstwo

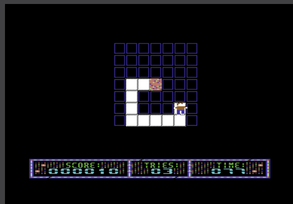
DOSKONAŁA - PERFECT   DOBRA - GOOD

poziomów. W to trzeba koniecznie zagrać.



LIGHTS ON

Malutka gra z rodzaju zręcznościówka-puzzle. Zadaniem gracza jest zaświecenie wszystkich zgaszonych kratek znajdujących się



na polu. Pierwsze dwa poziomy są proste, natomiast dalsze obfitują w przeszkody i zagmatwane sytuacje. Kolorowe Intro w postaci ładnej grafiki robi wrażenie i zachęca do gry, która jest po prostu dobra.



REALMS OF MIDGARD

Twoje ziemie zostały zaatakowane przez sąsiadujące królestwo, które za wszelką cenę chce je

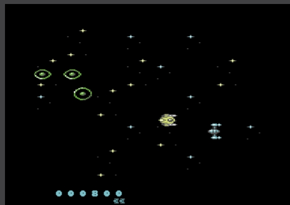


podbić. Sterując potężnym i solidnie uzbrojonym Galeonem musisz zniszczyć wroga, który pałęta się po twojej ziemi. Całkiem niezły pomysł jak na grę napisaną w Seucku. Na początku niby nic, a potem coraz bardziej wciąga.



SHEER EARTH ATTACK

Jeśli jesteście fanami Thalamusowej Delty, to z pewnością Sheer Earth Attack się Wam spodoba.



Gra została stworzona w SEUCKu i uważam, że jest jedną z lepszych, które powstały w tym programie. Szybka akcja, fale obcych i niezła grafika, to wszystko oferuje Sheer Earth Attack.



REVENGE OF THE TOMATO

Gra nie jest już tak całkiem „świeża", bo ze stycznia bieżącego roku, ale uważam, że jeszcze nie jest za późno, aby umieścić ją w tej rubryce. Revenge Of The Tomato jest mieszanką gry zręcznościowej ze strzelaniną. Cel gracza to ocalić świat przed inwazją złych, zmutowanych pomidorów. Sterując uzbrojonym statkiem powietrznym należy rozwalać pomidory i zbierać ludzi stojących na drodze, mostach, budynkach itp. Na końcu gry czeka na Ciebie ogromny „Tomato", z którego można by było zrobić hektolitry



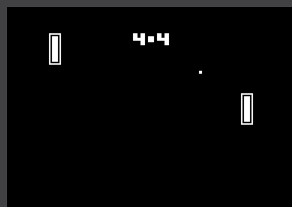
Ketchupu. Podsumowując – fajna, mała gierka z niezłą grafiką.



PONK

Już sam tytuł gry mówi o tym, że jest to kolejny klon Ponga. Tradycyjnie dwie paletki, piłeczka i punktacja w górnej części ekranu. Cóż, temat przerabiany chyba z tysiąc razy, ale można sobie pograć.





SYNERGY

Jak przystało na SEUCKa to znowu podrzucił Nam kolejną strzelaninę kosmiczną.



Pod względem konstrukcji Synergy może kojarzyć się z Warhawk (widok z lotu ptaka). Sądzę, że nie trzeba specjalnie tłumaczyć co należy w takich grach robić. Graficznie - bardzo dobrze, muzycznie - w porządku, jednak po jakimś czasie do grywalności wkrada się monotonia.



Komek

DOSTATECZNA - PASSABLE   KIEPSKA - POOR



Serdecznie zapraszam wszystkich Czytelników na motyw przewodni ósmego numeru Komody, którym jest „świeżutka” gra pod tytułem BOMBERLAND. „Świeżutka”, ponieważ jej premiera odbyła się całkiem niedawno. Dlaczego akurat BOMBERLAND? Odpowiedź jest prosta – długo oczekiwana polska gra, wydana na cartridgu w bardzo dobrym stylu. Ponadto wykonanie programu jest na światowym, wysokim poziomie. Żeby wszystko było jasne, ta ocena nie ma nic wspólnego z tym, że jej autor - Skull (Michał Okowicki) jest moim znajomym i jest subiektywna.

Pomysł na opis przyszedł Nam do głowy na Silesia Party 7. Bardzo się ucieszyłem z nadchodzącej nowości, zwłaszcza, że miała być wydana przez obecnego Cartridgowego Lidera na C64, czyli RGCD. Na SP 7 miałem również okazję wziąć udział w konkursie BOMBERLNDA na pięciu graczy. Niestety nie zająłem wysokiej pozycji. Z tego, co pamiętam, to wygrał Jericho (swapper), którego pozdrawiam.

Aż trudno mi uwierzyć, że początki BOMBERLANDA sięgają 1983 roku (Hudson Soft – MSX, ZX Spectrum, Sharp X1), bowiem gra ta jest kontynuacją znanego hitu napisanego na różne platformy pod tytułem BOMBERMAN, znanego również jako DYNA BLASTER. No właśnie, bardzo podoba mi się muzyczka z DYNY. Jej „Sidowską” wersję można posłuchać dzięki świetnemu muzykowi, Conradowi (Owen Crowley). Jeśli są takie osoby, które nie znają wcześniejszej produkcji tych samych autorów, czyli BOMBERMANA z 2007 roku, to radzę im jak najszybciej nadrobić zaległości. Sądzę, że tylko wtedy będzie można dostrzec zmiany, które nastąpiły i dokonać porównania.

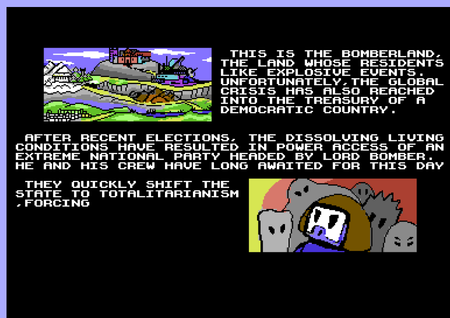
Historie zostawiam już za sobą i zajmę się teraz opisem gry. Bomberland to kraina, którą zamieszkują ludzie interesujący się mocnymi i gwałtownymi wydarzeniami (bomby, eksplozje). Życie płynęło tam bez zakłóceń do czasu, gdy Światowy Kryzys dotknął jej mieszkańców. Warunki życia zaczęły się pogarszać, co doprowadziło do objęcia władzy przez skrajnie narodową partię, dowodzoną przez złego Lorda Bombera. Wraz ze swoją ekipą tylko czekali na to, aby dostać się do władzy, stworzyć państwo totalitarne i zniewolić jego mieszkańców. Kto pośpieszy z pomocą i ocali Bomberlandie? Otóż gracz, wcielający się w rolę lidera opozycji, będący wrogiem numer jeden złego Lorda B.

Grę obsługujemy za pomocą joysticka lub klawiatury (GO UP - “ **@** ” , GO DOWN - “ **/** ”, GO LEFT“ **:**



”, GO RIGHT - “ = ”, FIRE - “ **C=** ” Commodore key). Oprócz opcji Single Player gra posiada pewien rarytas, oferujący rozgrywkę dla pięciu graczy na raz. W tym celu można użyć **The Protovision 4 Player Interface** – urządzenie podpinane do Commodorowkiego User Port, które pozwoli zainstalować dwa dodatkowe joysticky. Wyżej wymieniona opcja keyboard dopełnia całości.

A jeśli już wspomniałem o opcjach Single i Multiplayer, to wypadałoby rozszerzyć ten temat. Menu





główne składa się z czterech opcji: SINGLE GAME, DEATHMATCH, SETUP, CREDITS. Pierwsza i druga to opcje pozwalające wybrać rozgrywkę z jednym graczem lub kilkoma na raz. SETUP - przeniesie Cię do SETUP menu, natomiast CREDITS - wyświetla informacje o osobach, które brały udział w tworzeniu gry. W skład SETUP menu wchodzą: PASSWORD, MUSIC ON/OFF, MULTI SETUP, BACK. Funkcja PASSWORD - służy do wpisania hasła, które gracz otrzymuje co jakiś czas po ukończeniu danego etapu. Dzięki temu nie musisz rozpoczynać gry od początku. Druga pozycja z menu pozwala na włączenie lub wyłączenie muzyki (efekty dźwiękowe). MULTI SETUP, o tej opcji zaraz napiszę cos więcej. BACK - to powrót do pierwej listy menu. To teraz coś więcej na temat MULTI SETUP. Dzięki temu możesz regulować poziom trudności rozgrywki w opcji Multiplayer: HOW MANY, FIELD, HURRY UP, MONSTERS, SKULLS, BACK. HOW MANY - dzięki tej opcji możesz ustawić ilość gwiazdek, jaką musi zdobyć dany gracz, aby



zwyciężyć turniej. FIELDS - można ustawić rozmiar planszy do rozgrywki wieloosobowej (small, normal, big). HURRY UP - czyli "tryb pośpiechu", w którym ekran zostaje zasypywany przez klocki. Motyw można ustawić najwcześniej od 2:30 (zegar w górnej części ekranu) do zakończenia czasu, a najpóźniej 00:30 przed zakończeniem. Opcje można również całkowicie wyłączyć. MONSTERS - ustala czy w rozgrywce Multiplayer mają się pojawić potwory. SKULLS - określa występowanie w grze „skull surprise", jeśli z nich zrezygnujemy, wówczas w ceglanych murkach będą się ukazywały Power-Ups.

Ciekawym pomysłem jest to, że w opcji Single Player istnieje tak zwana funkcja „współpracy", uruchamiana hasłem: COOPERATIVE. Dzięki niej można przechodzić etapy we dwóch pomagając sobie nawzajem. Pamiętaj jednak, że twoje bomby i drugiego gracza wciąż działają na Was destrukcyjnie. To nie wszystko, bo jest jeszcze opcja o podobnych zasadach - CPU Players dla pięciu graczy, uzyskamy ją wpisując hasło: CPUPLAYER. Opcja ta posiada także tryb DEMO, czyli jeśli w menu głównym nie wykonasz żadnej akcji przez jakiś czas, to automatycznie uruchomi się rozgrywka na pięciu graczy, którymi steruje komputer.

Tak czy inaczej misja do łatwych nie należy, przecież to aż 6 etapów składających się z 36 poziomów! Etapy zostały podzielone na: 1 – Brick Factory, 2 – The Swamps, 3 – The Rockies, 4 – Snowy Foothills, 5 – Laboratory, 6 – Castle Of Lord B. No dobrze, a w jaki sposób się bronić? Jak niszczyć wrogów? Skoro Bomberlandia to muszą być i bomby, owszem są. Odpalasz ją najprościej w świecie, czyli poprzez naciśnięcie przycisku fire. Bomba eksploduje po około dwóch sekundach. Nie myślcie sobie przypadkiem, że możecie pozostać tuż obok eksplozji, bomba jak to bomba, rozwali wszystko, co ma w swoim zasięgu, nawet Ciebie. Ceglane murki stanowiące przeszkodę można zwyczajnie wysadzić, aby przejść dalej, a ponadto znajdziesz w nich różne bonusy. Powstaje jednak pytanie. Komu podkładamy bomby? Jak wyglądają Nasi przeciwnicy?



JUMPER – To słabi przeciwnicy. Ich malutkie i powolne skoki nie stanowią większego zagrożenia, a na dodatek są łatwi do zniszczenia.



SHAPER – Są trochę szybsi od Jumperów, ale również zaliczani do przeciwników stanowiących niskie zagrożenie.



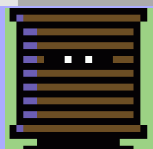
MRS. PLASMA – Pomimo, że porusza się powoli to na przykład potrafi latać ponad ceglanymi murkami. Nie zmienia to faktu, że stanowią słabą przeszkodę.



IMP – Stworzenia płochliwe i niezbyt groźne. Jednak gdy zobaczą bombę to wpadają w panikę i zaczynają się bardo szybko poruszać.



CROC – Te krokodyle poruszają się w średnim tempie. Ale uważaj! Gdy znajdą się w tej samej linii, co Ty, wówczas maksymalne przyśpieszają i stają się dość niebezpieczne.



BARREL – Są powolne i mało groźne do czasu, gdy zostaną potraktowane bombą. Nie giną, ponieważ posiadają drugie życie, w którym zamieniają się w potwora.



ROCK – Występują tylko w etapie „The Rockies". Mistrzowie kamuflażu, bardzo niebezpieczni, ponieważ ukrywają się pod postacią skał. Atakują wtedy, gdy znajdziesz się na ścieżce, na której są.



JACK FROST – To przeciwnicy z etapu Snowy Fotothills. Nie są zbyt szybcy, ale mają pojemne brzuszki, dzięki którym mogą połykać podłożone bomby.



TIME GUARDIAN – Grupa bardzo agresywnych i niebezpiecznych stworów, które pokonują wszelkie przeszkody. W niektórych, późniejszych etapach występują pojedynczo.



ROBOMB – To roboty, które sylwetką i szybkością przypominają Naszego bohatera. Gdy czują się zagrożone, wtedy podkładają własne bomby



GARGOYLE – Potrafią latać nad ceglanymi blokami zmieniają kierunek lotu. Nie łatwo je zabić.



WITCH – Zachowują się podobnie jak Gargoyle, ale są szybsze i trudniejsze do zabicia. To nie wszystko, ponieważ w późniejszych etapach spotkasz **MASTERWITCH**, które są sprytniejsze, bardziej agresywne i mogą latać nad bombami.



EATER – Połykacze bomb. Powolni przeciwnicy, ale gdy zlokalizują bombę to znacznie przyśpieszają w jej kierunku, by ją połknąć. W późniejszych mo-

mentach gry natkniesz się również na **MEGAEATER**, które są szybsze i potrafią latać.

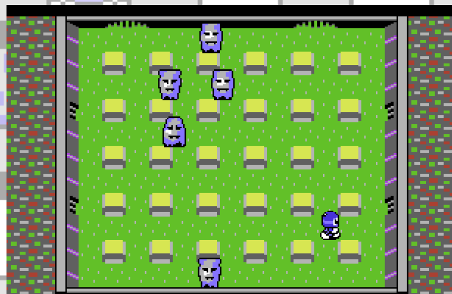


HUNTER – Gdy cię zobaczą to będą podążać w twoim kierunku. Ich groźniejsza wersja nazywa się **LUCYFER**, są bardzo szybcy i potrafią latać nad bombami.

Każda dobra gra składająca się z etapów posiada wielkich i mocnych przeciwników - " Bossów". Tak jest też w przypadku BOMBERLAND. Przedstawiam siedmiu wspaniałych! Oj, Przepraszam! Raczej siedmiu groźnych (w tym Lord B.) Żarty się skończyły, ponieważ mamy tutaj do czynienia z bardzo silnymi przeciwnikami. Nie martw się drogi Graczu, każdy z nich ma jakiś słaby punkt, inaczej nie dałoby się ich pokonać.



CLONER – Boss pierwszego etapu. Jest najmniej groźny z całej siódemki i najpowolniejszy. Posiada umiejętność klonowania się. Owszem, da się zniszczyć sklonowanych Clonerów, ale pamiętaj, że twoim celem jest ten prawdziwy.



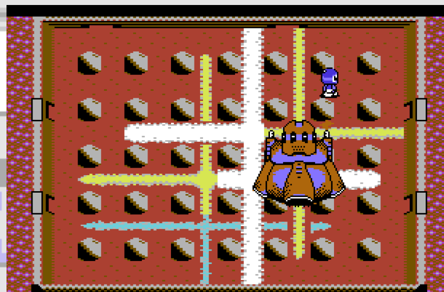


BLUE DRAGON – Strażnik etapu "The Swamps", którego eskortują dwie czarownice. Może unikać podłożonych Bomb, należy podkładać je w okolicach jego głowy.



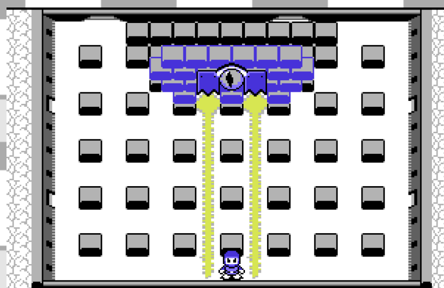


BURNER – To super opancerzona maszyna plująca śmiertelnym ogniem, który potrafi spalić ściany korytarzy. Ponadto miażdży wszystko, co stanie mu na drodze. Na szczęście nie porusza się zbyt szybko.





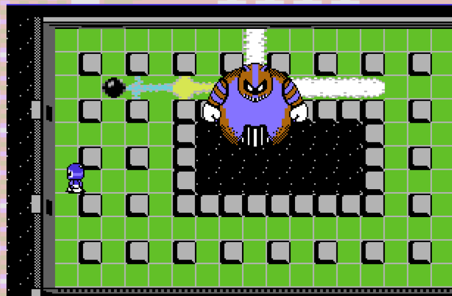
FROSTY EYE – To w zasadzie pół kreatura, pół maszyna, która jest uzbrojona, ale nie potrafi ową bronią dobrze manipulować.



Otaczają ją zewsząd skały, ale otwarte dziury w jego broni dają możliwość zniszczenia go.



BIG BONZO – Bardzo dobrze opanował sztukę latania, po prostu leci tam gdzie chce, czyli w miejsce, w którym się aktualnie znajdujesz. Ponadto posiada własne bomby, na które musisz bardzo uważać.





TANK – Solidna, latająca maszyna. Ogromne doświadczenie odnośnie bomb. Jest szybka i strzela precyzyjnie. To ostatni z Bossów Lorda B. Potem czeka Cię już tylko spotkanie z nim samym.





LORD BOMBER – Oto zły władca, postać negatywna w każdym centymetrze. Użyj całego swojego sprytu, idź na całość, zniszcz Go! Tylko w ten sposób uwolnisz Boberlandię.

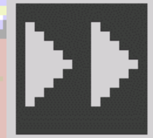
Uff, co za ulga! Całe zło (przeciwnicy) mamy już za sobą. Pora teraz na rzeczy przyjemne, czyli tak zwane Power Ups i bonusy, które są niezbędnymi elementami w większości gier. Prawda jest taka, że to właśnie dzięki nim jesteśmy w stanie ukończyć daną misję. No dobrze, a jak ten temat wygląda w BOMBERLAND? Hmm… całkiem nieźle, czytajcie dalej.



EXTRA FIRE – To bardzo przydatny bonus, ponieważ zwiększa siłę rażenia wybuchu bomby. Niezbędny w przypadku szybkich i agresywnych przeciwników.



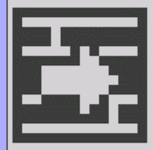
EXTRA BOMB – Wzmacnia twoją bombę. Dzięki temu stajesz się mocniejszy.



EXTRA MOVE – Ten bonus sprawia, że twoje kroki staja się dłuższe, dzięki czemu można ustawić więcej bomb do reakcji łańcuchowej.



OVER BOMB – Sprawia, że możesz przejść bomby, które podłożyłeś, zmniejsza liczbę przeszkód znajdujących się przed tobą.



OVER WALL – Pozwala przejść przez ceglany blok.



KICK BOMB – Bonus przydatny na szybsze i poruszające się w różne strony przeszkody. Pozwala kopnąć bombę na dużą

odległość w kierunku wroga.



JUMP BOMB – Opcja pozwalająca na rzucanie bombą ponad przeszkodami.

Power – Ups, krótkotrwałe dla opcji Single Player



REMOTE BOMB – Ten automatyczny wyzwalacz służy do zdalnej kontroli nad bombami. Dzięki niemu możesz podejmować decyzje, kiedy mają wybuchnąć. Podrzuć bomby w znany Ci już sposób i użyj urządzenia przytrzymując krótko przycisk „Fire". Wszystkie podłożone bomby zdetonują się jednocześnie.



FIRE PROTECT – Całkowita ochrona przed falami ognia. Niestety nie chroni przed przeciwnikami.

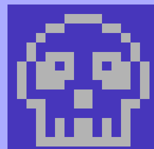


EXTRA LIFE – Dodatkowe życie



DROP ALL – To rzadko występujący bonus z reguły w opcji Multi Player. Zebranie go powoduję utratę wszystkich zdobytych wcześniej bonusów, które zostają rozrzucone po całej planszy. Możesz je oczywiście pozbierać, ale uważaj, by inny gracz nie był szybszy.

Tak jak życie niesie ze sobą wiele różnych niespodzianek, dobrych i złych, tak Bomberland ukrywa w specjalnym bonusie „Skull-Surprise" pomocne i szkodliwe niespodzianki. Na pierwszy ogień pójdą te, które są dostępne w opcji Multi i Single Player:



Power-Ups „Skull Surprise", dostępne w trybie Single i Multiplayer

SHIFT TO GARGOYLE – Zmienia Bohatera w Gargoyle, który nie potrafi podkładać bomb i ma powolne ruchy. Przez to niestety jest łatwym celem dla pozostałych graczy, ale może latać nad ceglanymi murkami i jest nietykalny dla stworów.

FAST MOTION – Czyli siedmiomilowe buty, które sprawią, że będziesz się poruszał niezwykle szybko.

NO BOMS – Chwilowo nie jesteś w stanie podłożyć żadnej bomby.

WEAK FIRERANGE – Zasięg eksplozji twoich bomb zostanie ograniczony do minimum, co sprawi, że bardzo ciężko zniszczyć przeciwników.

NON-STOP BOMBS – Tracisz kontrolę nad podkładanymi bombami. Musisz jak najszybciej od nich uciekać.

POWERANGE – Twoje bomby mają nieograniczony zasięg

FAST DETONATION – Kolor gracza zmienia się na pomarańczowy, a detonacja bomby staje się o połowę krótsza.

SHIFT DIRECTIONS – Butelka z dziwnym napojem, który sprawi, że twoje ruchy „wywrócą się do góry nogami". Po pewnym czasie trzeźwiejesz i wszystko wraca do normy.

NON-STOP WALKING – Twoje nogi zaczynają podskakiwać w rytm muzyki, co doprowadza do zaburzeń w prawidłowym ruchu.

Power-Ups „Skull Surprise", dostępne tylko w trybie Single Player

FREEZE MONSTERS – Zamraża wszystkich przeciwników na chwilę. To okazja, aby łatwo ich zniszczyć. Pamiętaj, że wciąż nie możesz ich dotknąć, ponieważ zakończy się to utratą życia.

FREEZE TIME – Zegar zatrzymuje się na chwilę, co daje Ci więcej czasu na oczyszczenie poziomu

SHOW EXIT – Nie musisz rozglądać się za wyjściem. Ten bonus pomoże Ci je znaleźć

SHOW ALL BONUSES – Otwiera wszystkie bonusy, które ukrywa „Skull-Surprise".

KILL ALL MONSTERS – Pomoże Ci w bardzo szybki sposób ukończyć dany poziom.

FIRE SAFETY – Bardzo przydatny bonus, który daje tymczasową ochronę przed ogniem. Dodatkowo możesz niszczyć wrogów dotykając ich.

Power-Ups dla opcji Multiplayer

MAGNETIC WALL – jedna ze ścian staje się magnesem i przyciąga wszystkich graczy w swoim kierunku, co sprawia, że nie mogą oni się swobodnie poruszać.

LIGHTS OUT – Brak światła, ciemność. Jedynie eksplozje bomb wszystkich graczy są w stanie oświetlić drogę.

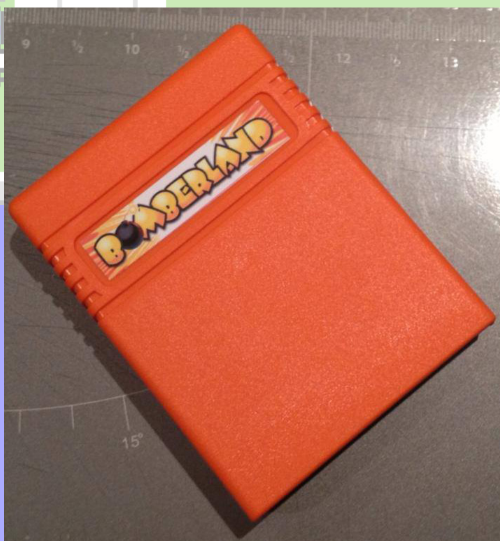
SPEED MADNESS - Każdy z graczy zaczyna się bardzo szybko poruszać.

WEAKNESS FOR OPPONENT- Sprawia, że przeciwni gracze poruszają się bardzo powoli i mogą podłożyć tylko jedną bombę z minimalną eksplozją

FIVE BRICKS MORE – 5 dodatkowych cegieł „Skull-Surprise".

ELECTRICAL BODY – Zostajesz naelektryzowany. Oj! Pocierpi ten, kto Cię dotknie. Uważaj, aby nie dotknąć innego elektrycznego ciała, bo nastąpi zwarcie. Zauważ też, że poruszasz się trochę wolniej.

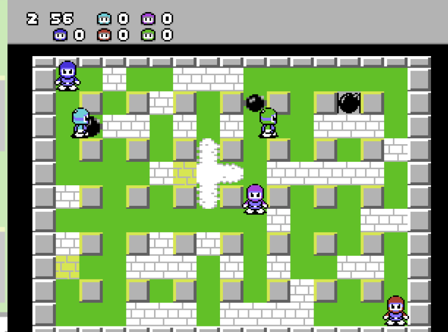
Mam nadzieję, że nie pominąłem w tym opisie żadnych ważnych elementów, a jeśli tak to wybaczcie. Na zakończenie zawsze lubię sobie trochę pogawędzić o wykonaniu danej gry. W tym przypadku będę się nawet roztkliwiał, bo jest nad czym. Na pierwszy ogień idzie grafika, oparta na tym samym schemacie, co w Bomberman, czyli najwyższych lotów. Background, kolory, postacie, animacja, tutaj wyciśnięto maksimum możliwości z C64. Muzycznie również na wysokim poziomie, jak wspomniałem



na początku artykułu, jest to konwersja ścieżki dźwiękowej z gry Dyna Blaster (Eike Steffen). Połączmy to wszystko Jeszcze z efektami dźwiękowymi, które świetnie pasują do całości doskonale oddając klimat gry. Grywalność? Powiem tylko tyle, że dużo czasu upłynie zanim wypuścicie joysticka z dłoni.



Chciałbym jeszcze osobiście podziękować Michałowi Okowickiemu – Programowanie, grafika i Conradowi (Owen Crowley) – muzyka, efekty dźwiękowe oraz pozostałym osobom, które brały udział w tworzeniu tej gry. Właśnie między innymi dzięki takiemu zaangażowaniu i poświęceniu scena C64 cały czas istnieje.



Na sam koniec dodam jeszcze, że RGCD odwaliło kawał dobrej roboty odnośnie wydawnictwa. Soczyście pomarańczowy cartridge z ładną okładką i wkładką w środku. Całość naprawdę robi wrażenie.

KOMEK





ENFORCER: FULLMETAL MEGABLASTER

Gdy w 1991 roku powstawał Enforcer: Fullmetal Megablaster, jego twórca, Manfred Trenz, był już w branży gier komputerowych całkiem znaną osobistością. Kilka lat wcześniej uczestniczył w tworzeniu The Great Giana Sisters, a następnie poświęcił się swojej ówczesnej pasji – horyzontalnym strzelankom. R-Type i Katakis, które zostały wysoko ocenione przez graczy, ale prawdziwy sukces odniosła dopiero hitowa platformówka, Turrican. Gra uznawana była za wybitną i do dzisiaj posiada wiele oficjalnych i nieoficjalnych sequeli. Manfred Trenz wywodził się z przodujących wówczas w Europie niemieckich grup deweloperskich, a jego prace wyróżniały się perfekcyjnym wręcz dopracowaniem detali.

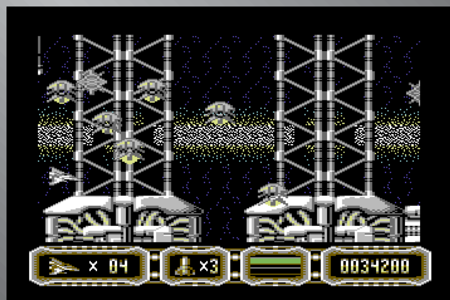
Nie dziwi więc fakt, że kolejna gra tego zdolnego programisty, grafika i designera musiała spełniać równie wysokie kryteria. W Enforcer kierujemy statkiem kosmicznym przemierzającym daleką galaktykę w kolejnej odsłonie odwiecznej walki o wolność ludzkości i uratowanie świata przed zagładą. Niezbyt głęboka idea pełni tu oczywiście rolę drugorzędną: gdy siadamy za sterami liczy się już tylko i wyłącznie naparzanie do agresywnie nastawionych do nas wrogów.



A jest ich całe mnóstwo: początkowo unikamy przelatujących komet, skalnych zwężeń i pojedynczych obiektów poruszających się po coraz to wymyślniejszych trasach, by później stawić czoła spadającym asteroidom i nadlatującym ze wszystkich stron falom wszelkiej maści statków, robotów, czołgów i bombowców. Na końcu każdego levelu, jak na klasykę konwencji strzelanek przystało, walczymy z wypełniającym znaczną część ekranu, bossem.

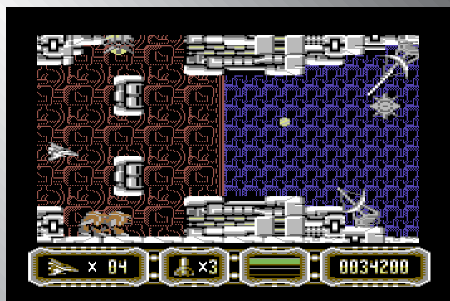


Gra jest wymagająca, jak, nie przymierzając, naczelny naszej Komody. W tej nierównej walce sprzymierzeńcem gracza jest jednak bardzo dobre sterowanie statkiem, a także liczne power-upy. To właśnie bonusowe ulepszenia poprawiają naszą szybkość, wytrzymałość i siłę rażenia. Gra jest na tyle trudna, że bez asystujących nam satelit, chroniących statek tarcz, wiązki niszczącego lasera i czyszczących ekran bomb nie mielibyśmy żadnych

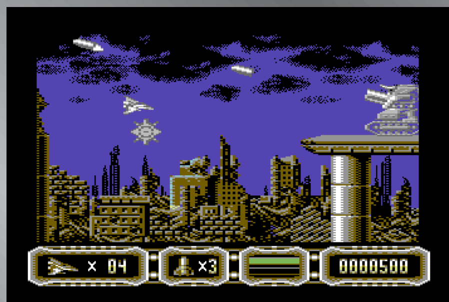


szans w walce z atakującymi nas ze wszystkich stron przeciwnikami.

Enforcer charakteryzuje się płynnym i dynamicznym scrollingiem, a szata graficzna przewijających się w tle gwiazd, konstelacji i galaktyk sprawia wrażenie niezwykle dopracowanej. Piękna, choć trochę zbyt ciemna i przygaszona grafika, najlepiej prezentuje się właśnie w ruchu. Każdy etap znacząco różni się od siebie: początkowo przelatujemy przez otchłanie kosmosu (przelot w pobliżu wschodzącej gwiazdy robi wrażenie), by następnie atakować bazę wroga, obce miasto, jaskinie (świetny efekt podwójnego tła w ruchu) i ponownie otwarte przestrzenie kosmosu. Grafikę uzupełnia bardzo przyjemne i czytelne UI.



Podróż uprzyjemnia nam również kilka bardzo dobrych ścieżek muzycznych stworzonych przez znanego scenowca, Markusa Siebolda. Muzyka jest zresztą jedynym aspektem tej gry, w który nie mieszał się Manfred Trenz (choć pracował on również nad efektami dźwiękowymi). Naszej walce w kosmosie towarzyszy szybka, jakby wojskowa muzyka idealnie komponująca się z agresywnym stylem tej strzelanki. Na uwagę zasługuje również bardzo dobry kawałek rozbrzmiewający w tle menu głównego Enforcera.



Gra posiada dość osobiste zakończenie, w którym autor dziękuje przyjaciołom i fanom za czerpanie radości z jego gier. Tego typu teksty czytane po latach przypominają nam nostalgiczne czasy, gdy świetne produkcje powstawały długimi nocami w jednoosobowych warsztatach uzdolnionych deweloperów.





KODER. SANTO SUBITO!

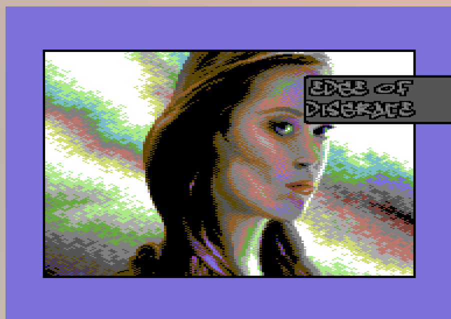
Obecnie mało kto zastanawia się nad zaletami maszyn, które położyły podwaliny pod technologiczne zaawansowanie współczesnego sprzętu komputerowego. Pod względem możliwości graficznych i dźwiękowych mikrokomputery nie mogą już dziś wiele zaoferować (choć w dostrzegalnie dużych pikselach i chiptune'owy brzmieniu także jest niemało uroku). Gdzie zaś idzie o logikę i pomysłowość aplikacji, urządzenia te być może nie tracą wiele wobec dużo bardziej zaawansowanych konstrukcji, ale i tu trzeba by zapewne przymknąć nie jedno, lecz dwoje oczu, aby dopatrzyć się równorzędnej konfrontacji. A mimo to wciąż skupiają one wokół siebie rzesze oddanych miłośników, którzy nie tylko śledzą wydarzenia w świecie retromaszyn, ale wciąż tworzą nowe gry i programy demonstracyjne o niespotykanym wcześniej poziomie złożoności. Jest to tym bardziej godne podkreślenia, że aktywność ta często wymaga licznych wyrzeczeń i wielu miesięcy ciężkiej pracy.

Programowanie dawnych komputerów w niczym nie przypomina gry w kółko i krzyżyk na polu o wymiarach 3 x 3. To „sport" ekstremalny, w którym toczy się nieustanną walkę o każdy takt procesora i każdy bajt pamięci. Tu nie można liczyć na dodatkowy RAM czy szybszy CPU, który pociągnie sprawny, ale niezbyt wydajny algorytm. Konfiguracja sprzętowa skutecznie studzi niepokorne zapędy programistyczne. Z drugiej strony retroplatformy pozostawiają wystarczająco wiele swobody, by dać wyraz posiadanym umiejętnościom i wsłuchiwać się w podszepty twórczej wyobraźni. To zupełnie tak, jak gdyby położono przed nami arkusz czystego papieru. Tylko od nas, od naszej wiedzy i pomysłowości zależy, czy złożymy z niego prostą łódkę, czy też łabędzia wymagającego znacznie więcej kunsztu i cierpliwości. Punkt wyjścia pozostaje dla wszystkich ten sam.



Deus Ex Machina (Crest & Oxyron)

Skoro możliwość rozbudowy zestawu mikrokomputerowego zasadniczo nie była przewidziana przez projektantów, ambitnym użytkownikom pozostaje szukanie rozwiązań podnoszących wydajność pracy systemu w sferze software'u. Zamknięta konfiguracja skłania do coraz lepszego oprogramowywania podzespołów komputerowych, tak aby jak najpełniej wykorzystać ich moc. W ten sposób nieduża siła obliczeniowa procesorów, które obecnie mogłyby znaleźć zastosowanie w prostych elektronicznych zabawkach lub nieskomplikowanej automatyce przemysłowej, zostaje zwielokrotniona pomysłowością i geniuszem kodera. Dzięki jego twórczej inwencji centralne jednostki przetwarzające liczą w czasie rzeczywistym złożone funkcje matematyczne, kreślące fantazyjne fraktale lub wprawiające w ruch trójwymiarowe, teksturowane i cieniowane obiekty. Wyspecjalizowane układy wykonują niecodzienną pracę, obsługując nowe tryby graficzne czy emulując dodatkowy kanał dźwięku.



Edge of Disgrace (Booze Design)

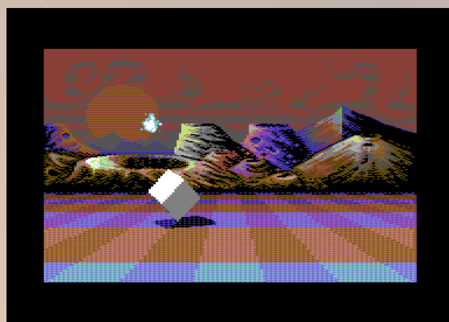
Szczególnie błyskotliwi programiści retrosprzętu na wycinku rzeczywistości zakreślonym kilkoma prostymi z dzisiejszego punktu widzenia układami niczym współcześni Kolumbowie odkrywają nieznane lądy, osiągają efekty, które wprawiają w zdumienie nie tylko znających techniczne możliwości 8- i 16-bitowych maszyn, ale także osoby niezwiązane bezpośrednio z szeroko rozumianym computer art'em. Tytani programowania mikroprocesorów tak biegle posługują się narzeczem maszyn, że mogliby niemal przełożyć na język asemblerowych mnemoników Odyseję Homera. W ich słownikach nie ma pojęcia „niemożliwe", mimo że warunki sprzętowe są bezlitośnie sztywne i to one ustalają ramy, w których obraca się myśl kodera. Niejednokrotnie przypomina to uderzanie głową w mur. I zapewne wielu głowy rozbiło, ale nieliczni, najbardziej wytrwali wciąż przebijają się przez twarde, hardware'owe ograniczenia nałożone przez konstruktorów i otwierają przed nami nowe, dziewicze obszary możliwości dawnych komputerów.

Co otrzymują w zamian? Z pewnością nie jest to trud obliczony na przynoszenie wymiernych zysków. Wśród korzyści (co prawda niemierzalnych, ale czy przez to mniej istotnych?) znajdziemy osobistą satysfakcję. A naprawdę mało rzeczy daje równie wiele satysfakcji, co pokonywanie na pozór nieprzebytych przeszkód i wznoszenie się na wyżyny twórczych możliwości (zwykle nie przysparza nam powodów do zadowolenia już samo tylko pokonywanie siły ciążenia). Programowanie retrosprzętu dostarcza wyzwań, w które wpisane jest ryzyko błądzenia, czyniące je niedostępnymi dla każdego. Ta aktywność znacząco angażuje posiadane zasoby, sama zaś droga do celu naznaczona bywa oryginalnym, konceptualnym wysiłkiem, co sprawia, że w rozwiązaniu postawionego przed koderem zadania niemal zawsze możemy odczytać jego znamię.

Nagrodą jest także czysto ludzka radość tworzenia, wynikająca z pokonywania entropii własnych myśli. W doskonałym akcie kreacji, w którym „coś" powstaje z „niczego", w swoistym creatio ex nihilo, koderzy wyładowują swój twórczy potencjał. Wynik ich pracy – zoptymalizowany do granic możliwości kod – ucieleśnia poruszające ich umysły idee, odzwierciedla logiczność i harmonię ich myśli.

Kto, jeśli nie oni, może się czuć większym suwerenem królestwa ujarzmionego potęgą własnego umysłu, uporem niezaspokojonej ambicji i żywą wyobraźnią, której granice ustala 8-bitowa szyna adresowa i 64-kilobajtowa pamięć? Kto, jeśli nie oni, lepiej zna anatomię krzemowych układów i informacyjną przepustowość ich tętnic?

Dziś trudno o tak głęboką symbiozę człowieka z maszyną. Jeszcze kilkanaście lat temu wolniej kręcący się świat sprzyjał zagłębianiu się w niuanse niskopoziomowego programowania pierwszych do-



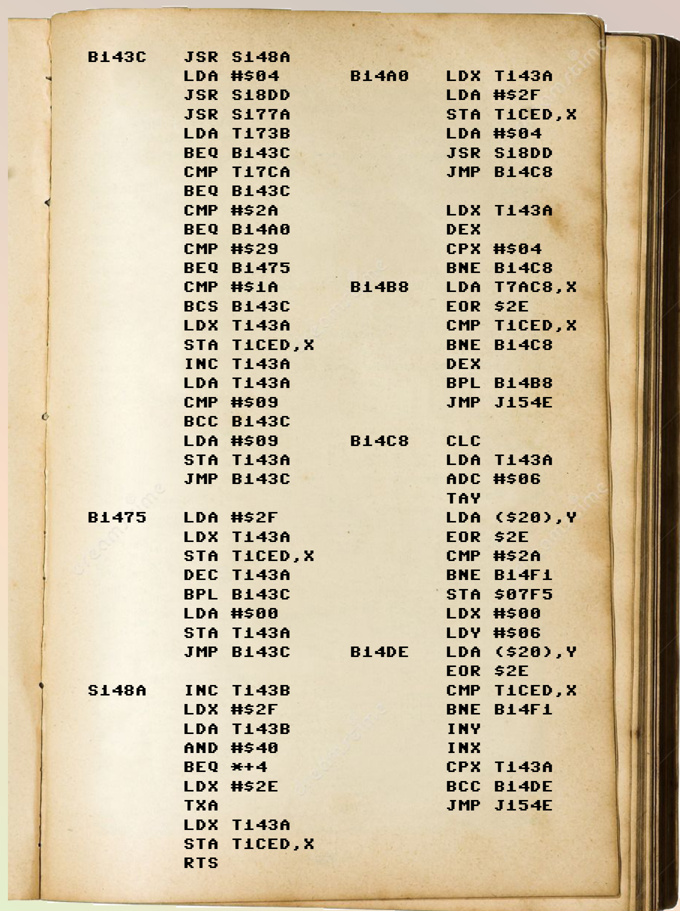
Come light 13 (Oxyron)

mowych komputerów. Obecnie tylko wybrani pozostali wierni dawnym maszynom. Pęd za superszybkimi nowinkami z branży IT skutecznie zniechęca do dawnych urządzeń i każe – zupełnie niesłusznie - widzieć w nich jedynie muzealne eksponaty.

Podsycana sentymentem potrzeba potwierdzania łączności z przeszłością i przywoływania minionych chwil skłania do sięgania po retrosprzęt i dowodzenia niezwykłych, wciąż nie w pełni wykorzystanych możliwości tkwiących w dawnych komputerach. Nigdy nie poznamy granic ich możliwości – i to jest fascynujące. Zawsze może pojawić się ktoś, kto o centymetr wyżej przeskoczy poprzeczkę zawieszoną przez ich projektantów. Dziś wpadamy w zachwyt nad grafiką w trybie NUFLI. Być może w niedalekiej przyszłości doczekamy się produkcji, które wyprzedzą pod względem pomysłowości i zaawansowania dotychczasowe osiągnięcia geniuszy C64. Trudno uwierzyć, aby można było wzbić się na wyższy poziom kunsztu i maestrii niż ten, który prezentują klasyczne już dziś dema Deus Ex Machina (Crest & Oxyron), Edge of Disgrace (Booze Design) czy Coma light 13 (Oxyron). Jednak znając dzieje i rozwój demosceny, mamy prawo sądzić, że jest to możliwe.

Realizując współcześnie śmiałe zamysły programistyczne z pomocą mikrokomputerowych konstrukcji, pamiętających przełom lat 80. i 90., cofamy wskazówki zegarów o całe dekady i – w pewnym sensie – urzeczywistniamy podróż w czasie. Tchnąc współczesną myśl w zapomniane krzemowe układy, na powrót powołujemy je do życia. Wraz z nimi my także mamy szansę raz jeszcze przeżyć swoją młodość.

Hery



```
B143C    JSR S148A
         LDA #$04
         JSR S18DD
         JSR S177A
         LDA T173B
         BEQ B143C
         CMP T17CA
         BEQ B143C
         CMP #$2A
         BEQ B14A0
         CMP #$29
         BEQ B1475
         CMP #$1A
         BCS B143C
         LDX T143A
         STA T1CED,X
         INC T143A
         LDA T143A
         CMP #$09
         BCC B143C
         LDA #$09
         STA T143A
         JMP B143C

B1475    LDA #$2F
         LDX T143A
         STA T1CED,X
         DEC T143A
         BPL B143C
         LDA #$00
         STA T143A
         JMP B143C

S148A    INC T143B
         LDX #$2F
         LDA T143B
         AND #$40
         BEQ *+4
         LDX #$2E
         TXA
         LDX T143A
         STA T1CED,X
         RTS

B14A0    LDX T143A
         LDA #$2F
         STA T1CED,X
         LDA #$04
         JSR S18DD
         JMP B14C8

         LDX T143A
         DEX
         CPX #$04
         BNE B14C8
B14B8    LDA T7AC8,X
         EOR $2E
         CMP T1CED,X
         BNE B14C8
         DEX
         BPL B14B8
         JMP J154E

B14C8    CLC
         LDA T143A
         ADC #$06
         TAY
         LDA ($20),Y
         EOR $2E
         CMP #$2A
         BNE B14F1
         STA $07F5
         LDX #$00
         LDY #$06
B14DE    LDA ($20),Y
         EOR $2E
         CMP T1CED,X
         BNE B14F1
         INY
         INX
         CPX T143A
         BCC B14DE
         JMP J154E
```

www.c64power.com



TUSKER

Kto za młodu nie chciał przeżywać tak spektakularnych, niebezpiecznych oraz intensywnych przygód jak Indiana Jones? Dziewczęta oraz chłopcy będący wyjątkami od reguły mogą już opuścić ręce. W tym samym roku gdy w kinach można było obejrzeć "Ostatnią Krucjatę", trzecią część przygód znanego archeologa, studio System 3 wypuściło na rynek grę "Tusker", oferującą podobną dawkę przygód i emocji.



Główny bohater gry w młodości zdecydował się na karierę pisarza. Dla ojca, który poświęcał swoje życie podróżom i przygodom było to pewne rozczarowanie, które młodzieniec starał się zmazać zajmując się spisywaniem biografii ojca oraz fabularyzowaniem jego niezwykłych przygód. Niedawno minęły trzy lata odkąd ciało ojca zostało wyłowione z rzeki Turkwell. Przyczyna zgonu nigdy nie została wyjaśniona, jednak wszystko wskazuje na to, że niebezpiecznie zbliżył się on do odkrycia Cmentarzyska Słoni, miejsca które w ostatnich latach życia stało się jego obsesją. Zapisane w dziennikach notatki oraz naszkicowane zaczynają układać się w głowie syna w sensowną całość. Zebrane razem informacje wskazują na niewielką wioskę Nyahururu znajdującą się w centrum czarnego lądu. Jak wielką wartość mają skarby ukryte w mitycznym Cmentarzysku Słoni? Pokusa wyruszenia w ślady swojego ojca wygrywa ze strachem przed opuszczeniem spokojnych wysp brytyjskich - czas wyruszyć w podróż pełną



przygód!

System 3 zdążył już zdobyć uznanie kilka lat wcześniej wydając dwie znakomite gry z serii "The Last Ninja". Pomimo zmiany perspektywy z rzutu izometrycznego na tradycyjny widok z boku, styl rozgrywki pozostał w znacznym stopniu niezmieniony w porównaniu ze wspomnianą serią. Połączenie akcji rodem z filmu przygodowego wraz ze sprawdzoną mechaniką będącą wyważoną mieszanką akcji oraz rozwiązywania zagadek - tak właśnie prezentuje się "Tusker".



Rozgrywka rozpoczyna się na pustyni pełnej niebezpieczeństw. Bezbronny bohater musi uważać nie tylko na uzbrojonych w szable Arabów, omijać trąby powietrzne ale również pilnować, aby nie dopuścić do odwodnienia organizmu. Dodatkowy wskaźnik związany z koniecznością regularnego picia wody teoretycznie tylko nieznacznie utrudnia rozgrywkę, jednak potrafi boleśnie zaszkodzić gdy gracz pozwoli sobie na chwilę nieuwagi. Ponieważ mamy do czynienia z grą reprezentującą gatunek przygodówek zdarzają się chwilę przerwy, aby zastanowić się nad

kolejnym ruchem, jednak nie mogą one trwać zbyt długo lub powinny być zaplanowane w miejscach, gdzie można uzupełnić zapas płynów. Poziom trudności z początku może wydawać się wysoki, jednak gdy w ręce naszej postaci trafi nóż, którym można rzucać tak często jak tylko mamy na to ochotę walka przestaje być problemem. Prawie wszyscy przeciwnicy potrafią zrobić nam krzywdę jedynie w bezpośrednim starciu. Podczas gry regularnie trafiają się także nieśmiertelne monstra, jednak ich działania są bardzo schematyczne, co znacząco ułatwia ich unikanie.



"Tusker" to nie tylko walka, ale również zagadki. Większość z nich jest logiczna, a kolejne rozwiązania nie powinny sprawiać większych problemów. Sytuację znacząco ułatwia instrukcja dołączana do oryginalnego wydania gry. Znajdują się w niej krótkie opisy wszystkich przedmiotów, zawierając w sobie podstawowe wskazówki co do ich wykorzystania. Największym problemem może okazać się konieczność wykazania się dokładnością podczas podnoszenia oraz używania przedmiotów. Można trafić na sytuację, w której animacja wskazuje na teoretycznie dobre ustawienie postaci względem przedmiotu, jednak nie następuje żadna akcja. Konieczne jest wówczas przesuwanie bohatera o kilka pikseli w różne strony aby trafić w ten jeden, właściwy punkt.

Grafika jaka jest, widać na załączonych screenach. Początkowa pustynia może wydawać się monotonna i mało szczegółowa, jednak każdy kolejny etap to moim zdaniem piękniejsza okolica. Zarówno tła jak i postacie są dopracowane, a wszystkie rzeczy, które trafiają do ekwipunku są wyraźnie widoczne. Szczególnie przypadła mi do gustu animacja pojawiania się oraz śmierci tubylców z drugiego etapu gry. Takie detale potrafią nadać produkcji odpowiedni klimat.



Zdecydowanie warto zapoznać się z "Tuskerem". Fani gier nastawionych na akcję mogą wyżyć się na przeciwnikach rozwiązując zagadki zgodnie z poniższą solucją, a dla osób preferujących rozwiązywanie zagadek istnieje możliwość skorzystania z trailera dającego nieograniczoną liczbę żyć. Na zakończenie drobne ostrzeżenie: najpopularniejszy obraz gry w wersji dyskowej dostępny w Internecie (Ikari+Talent) jest w pewnym stopniu uszkodzony - gra zawiesza się w chwili gdy na ekranie powinno ukazać się outro.



BOBIKOWOZ

TUSKER
SYSTEM 3 1989


8


6


7

TUSKER

SOLUCJA

Do podnoszenia przedmiotów służy klawisz SPACJI. Aby zmienić aktywny w danej chwili przedmiot należy wcisnąć F1, a kolejne bronie można zmieniać klawiszem F7.

PUSTYNIA

W pierwszej lokacji nasz bohater zaczyna z dosłownie pustymi rękami. Tuż obok miejsca rozpoczęcia rozgrywki, jeden ekran na prawo, znajduje się PISTOLET, niestety z pustym magazynkiem. Warto powędrować w lewo, aby zaopatrzyć się w NÓŻ, który jest zdecydowanie najlepszą bronią w grze. Wciskając FIRE przy jednoczesnym wychyleniu joysticka ku górze poszukiwacz przygód rzuca nożem, a jeżeli zrobi to celnie oznacza to natychmiastowy zgon przeciwnika. Niedaleko noża znaleźć można także skrzynkę, w której znajduje się AMUNICJA do pistoletu. Na pustyni koniecznie należy zebrać buteleczkę zawierającą WODĘ KRÓLEWSKĄ oraz BUKŁAK. W pierwszym etapie największe kaktusy można naciąć używając NOŻA, jednocześnie zbierając wyciekającą wodę do BUKŁAKA. ZEGAREK leżący w piasku można zignorować, bowiem nie ma dla niego zastosowania.

Gdy wszystkie przedmioty zostaną zebrane czas skierować się do jaskini. Wejście do komnaty na pierwszym ekranie strzeżone jest przez parę uzbrojonych tubylców. Należy z wyczuciem przebiec pomiędzy nimi, aby nie zostać zasztyletowanym. Wewnątrz komnaty znajduje się skrzynia, którą można otworzyć solidnym kopniakiem, dzięki czemu do ekwipunku trafi KSIĘGA. Gdyby przedmiot nie pojawił się w "kieszeni", trzeba pięścią uderzyć w wieko skrzyni. Po powrocie do pierwszej komnaty należy wejść do wody, po czym kierować się w prawo, aby dostać się do następnego strzeżonego pomieszczenia. Po drodze należy uważać na głęboką wodę (kolor czarny) oraz krokodyla, który przestanie być przeszkodą gdy zostanie ugodzony NOŻEM. Z komnaty na prawym krańcu jaskini na-







leży zabrać MACZETĘ oraz pierwszy SAMORODEK. Na ścianie jaskini widoczna jest mapa, którą można odszyfrować mając przy sobie KSIĘGĘ. Zgodnie ze wskazówkami, które pojawią się podczas odczytywania mapy należy opuścić jaskinię. Aby dostać się do dżungli należy za pomocą MACZETY kilkukrotnie, z różnych kierunków rozciąć krzaki znajdujące się niedaleko wejścia do jaskini.

W dżungli dostępna jest prosta droga w jednym kierunku, podczas której należy uważać na tubylców oraz małpy rzucające w nas kamieniami. Na ostatnim ekranie znajduje się ogromny potwór unieruchomiony metalowym łańcuchem. Rozlanie WODY KRÓLEWSKIEJ roztopi kajdany, a uwolniony potwór ruszy przed siebie odsłaniając przejście do drugiego etapu. Lepiej zejść mu z drogi, aby nie stracić życia. Aby kajdany zostały zniszczone należy schylić podobnie jak przy podnoszeniu przedmiotów używając SPACJI mając wybraną WODĘ KRÓLEWSKĄ jak aktywny przedmiot.

WIOSKA

Już od pierwszego ekranu na poszukiwacza przygód czyhają nowe niebezpieczeństwa. W miejscach, gdzie na mapie widoczny jest wielki zielony potwór należy co krok zatrzymać się lub zmienić kierunek chodu, aby nie obudzić podziemnego monstrum. Pierwszym celem jest zaryglowana brama, przed którą skaczą dwie czaszki. Na prawo od bramy znajduje się KLUCZ, który należy zebrać, a następnie skierować się w lewą stronę po czym wejść do chaty. Obok jednego z budynków można znaleźć PATYK, jednak nie ma potrzeby aby zaśmiecać nią ekwipunek, ponieważ nie jest to przedmiot, który można później wykorzystać.



Wyjście z chatki na wioskowy dziedziniec znajduje się po lewej stronie ekranu, a zebrany KLUCZ otwiera bramę na prawym krańcu tegoż dziedzińca. Począwszy od tej lokacji, zaczną pojawiać się sytuacje, w których aby użyć przedmiotu konieczne będzie uderzenie pięścią w miejsce, do którego wybrana rzecz pasuje, nawet jeżeli planujemy przekazanie przedmiotu żywej osobie. Z otwartego budynku należy zabrać LEKARSTWO, a następnie wejść w owalny tunel znajdujący się na środku dziedzińca. Wewnątrz budynku znajdują się PROCA oraz









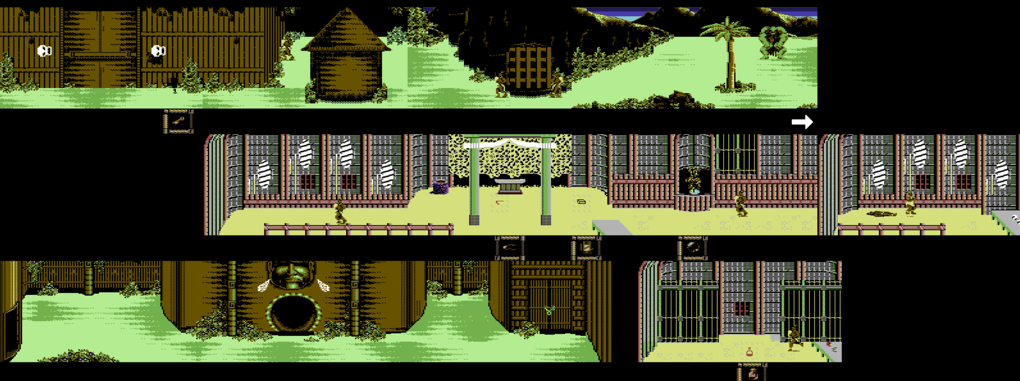
pudełko z ZAPAŁKAMI, które warto umieścić w kieszeni. Już na następnym ekranie można skorzystać z ZAPAŁEK, aby spalić słomianego strażnika. Czynność ta nie jest obowiązkowa, a nawet lepiej jej nie wykonywać, bowiem zabranie chronionej przez chochoła SZKLANEJ KULI w znacznym stopniu utrudni rozgrywkę w następnym etapie. Zalecam pominąć ten krok.





Podskakujący z nerwów szaman oczekuje na LEKARSTWO, a w nagrodę gotów jest oddać KLUCZ do zakratowanych wrót. Czas wrócić do miejsca, gdzie dwóch tubylców pilnuje wspomnianego wejścia do jaskini, a następnie przekazać KLUCZ jednemu z nich.





ŚWIĄTYNIA

W ostatnim etapie bohater trafia do miejsca sprawiającego wrażenie cofnięcia się w czasie. Wędrując po nowej krainie należy zebrać 7 złotych SAMORODKÓW uważając przy tym na latające dinozaury, które odporne są na wszelki oręż jaki znajduje się w ekwipunku. Diplodok wystający z wody, utrudniający zebranie jednego ze szlachetnych kamyków przestanie być problemem gdy uda się celnie trafić w jego głowę kamieniem z PROCY. Mając kieszenie wypełnione złotem czas przejść przez jaskinie, a następnie przez dżunglę podobną do tej z pierwszego etapu aby dotrzeć pod finałową świątynię. Jeżeli SZKLANA KULA pozostała na swoim miejscu w poprzednim etapie, wówczas małpa pilnująca wejścia do świątyni bez problemów usunie się z drogi gdy poszukiwacz przygód zaprezentuje mu z bliska (czyli pięścią) wszystkie zebrane SAMORODKI. Gdyby żadne ar-



gumenty nie pomagały, wówczas konieczne będzie poświęcenie swojego życia, aby włochaty strażnik zniknął z ekranu.

Wewnątrz świątyni nareszcie pojawia się możliwość uzupełnienia zapasów wody. Fontanny są dwie, jednak pić można tylko z pierwszej, bowiem ciecz płynąca w drugiej jest zatruta. Aby dotrzeć do celu konieczne jest zebranie trzech kolorowych BOŻKÓW. Po wejściu w drzwi widoczne przy pierwszej fontannie bohater trafi do pomieszczenia, gdzie w zagłębieniu grasują jadowite owady. Aby się ich pozbyć należy kopniakiem rozbić odsłonięte cegły, a wypuszczony stamtąd pająk oczyści drogę do pierwszego, ZŁOTEGO BOŻKA. W korytarzu ponad drugą fontanną grasuje mięsożerna roślina, w pełni odporna na broń, a w jej korzeniach ukryty jest FIOLETOWY BOŻEK - aby go wydostać konieczne jest ostrożne podejście. Pokój na prawo od wodotrysków skrywa kilka przedmiotów: DESKĘ, DŁUTO oraz MŁOTEK. Dwa ostatnie przedmioty przydadzą się do otwarcia grobowca strzeżonego przez nieśmiertelną mumię. Z wnętrza sarkofagu należy wykraść ostatniego, BRĄZOWEGO BOŻKA, a następnie ułożyć zdobyte statuetki na pobliskim ołtarzu w odpowiedniej kolejności. Poprawne ułożenie BOŻKÓW (od górnej części ekranu): BRĄZ, FIOLET, ZŁOTO otworzy na pobliskiej ścianie tajemne przejście.

Tuż za ukrytymi drzwiami należy użyć deski aby zbudować prowizoryczny most nad przepaścią. Poszukiwacz przygód ma przed sobą jeszcze jedną, ostatnią przeszkodę, czekająca na końcu drogi prowadzącej do cmentarzyska słoni. Zebrane podczas rozgrywki złoto, należy położyć na lewej szali aby waga uniosła się po drugiej stronie odsłaniając wrota prowadzące do celu.

HAWK STORM

Bywają takie dni, że za oknem szaro, chłodno, deszcz siąpi bezustannie , a my czujemy spadek energii i otępienie. Cóż wtedy robić? Sposobów jest wiele, jednym z nich są gry zręcznościowe i strzelaniny, które pobudzają organizm. Do tego grona należy właśnie Hawk Storm, opublikowany przez Players Software w 1991 roku.



Kim właściwie jest Hawk Storm? To dzielny wojownik, mieszkaniec planety Edos. Dziwna to planeta, ponieważ całe życie, które mieści w sobie zależne jest od ogromnych kryształów pobierających energie za dnia po to, aby ogrzewać panujące tutaj bardzo mroźne noce. Niestety źli wojownicy zwani Nevik postanowili ukraść prawie wszystkie kryształy w celu załamania równowagi klimatycznej na Edos. Teraz los planety i jej mieszkańców leży w Twoich rękach, a więc do dzieła dobry wojowniku!



Gra składa się z ośmiu poziomów. Cztery pierwsze to stara budowla przypominająca zamek, a następne mają miejsce w jakiejś dziwnej fabryce, lub coś w tym stylu. W każdym z nich należy zebrać cztery

kryształy, czyli w sumie do ukończenia gry potrzeba ich trzydzieści dwa. Zadanie nie jest łatwe, ponieważ na swojej drodze spotkasz przeróżne stworzenia, dotknięcie ich powoduje utratę cennej energii. Uważaj także na przepaść, wodę oraz wiązki lasera, w tym przypadku kontakt z przepaścią kończy się natychmiastową utratą życia. Z powodu ogromnego niebezpieczeństwa, jakie niesie ze sobą misja, bohatera gry wyposażono w mocną i solidną broń. Składa



się ona z dwóch karabinów maszynowych – podstawowy i ze zwiększoną mocą. Do dyspozycji masz również granaty, które są skuteczne w określonych sytuacjach. Karabin podstawowy posiada nieskończoną ilość nabojów, natomiast drugi, o mocnej sile rażenia ma ich tylko dziesięć. Na granaty również został narzucony limit w tej samej ilości. Spokojnie! Zapasy amunicji można uzupełniać w trakcie gry poprzez łapanie latających bonusów. Zmianę broni dokonujemy przez naciskanie klawisza „Space", wówczas w środku ikony znajdującej się w dolnej



części ekranu ukazuje się broń, której aktualnie używasz. Fajnym motywem są teleporty w postaci rzeźbionych słupków znajdujących się na początku i końcu planszy. Dzięki temu nie musisz przechodzić całej budowli, aby znaleźć się na jej drugim końcu. Kierunek drogi do najbliższego kryształu wskazuje podświetlona strzałka w dolnej części ekranu.

Na samym początku gry (intro) istnieje możliwość wyboru muzyki, lub efektów dźwiękowych, które będą towarzyszyć Nam podczas rozgrywki. Wybór opcji to naciśnięcie klawisza „Space". Nutka – oznacza muzykę, nutka przekreślona – efekty dźwiękowe. Cała oprawa muzyczna brzmi bardzo dobrze, do tego dochodzi jeszcze sampel, gdy stracisz wszystkie życia komputer wykrzyczy „Game Over!". Grafika nie jest niczym nadzwyczajnym, ale jest staranna i prezentuje się przyzwoicie, najbardziej podoba mi się animacja bohatera. Grywalność niestety troszeczkę obniży punktacje, ponieważ Hawk Storm po jakimś czasie staje się zbyt jednolity. Ponadto przeciwnicy wykonują zbyt szybkie i niekontrolowane ruchy, co w znacznym stopniu utrudnia grę. Nie zmienia to jednak faktu, że jest dobra, przydatna właśnie w sytuacjach, gdy dopada Nas zmęczenie.



HAWK STORM

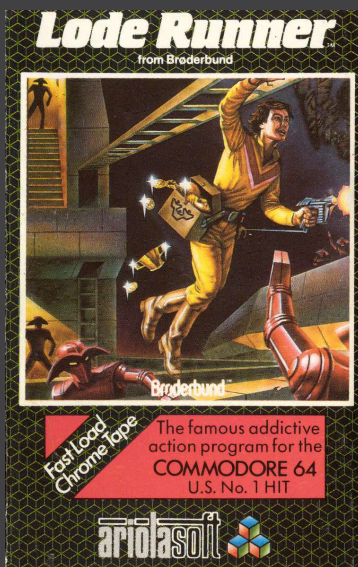
PLAYERS SOFTWARE 1991

		
7	10	6

LODE RUNNER

BRODERBUND 1983

We wczesnych latach 80-tych Douglas Smith wymyślił grę „Kong", na podstawie której w weekend stworzył grę „Miner", na Apple'a II Plus. Kiedy w październiku '82 zgłosił się z nią do Brøderbund, nie spotkał się z aprobatą – gra była zbyt prymitywna. Niezadowolony z takiej odpowiedzi zaczął oszczędzać na kolorowy monitor i joystick, poczym nabywszy ów sprzęt kontynuował udoskonalanie gry. I tak na Boże Narodzenie '82 stworzył produkt „Lode Runner". Zaprezentował ją kilku wydawcom, w tym również Brøderbundowi, od którego tym razem otrzymał zgodę. Mniej więcej w połowie '83 gra pojawiła się do powszechnego użytku. Jej zaletami mogli się cieszyć posiadacze wielu platform, takich jak seria Apple II, rodzina Atari 8-bit, VIC-20 i C64, później również Nintendo, Windows, ZX Spectrum, a nawet Gameboy.



Tak mniej lub bardziej telegraficznym skrótem przybliżyłem wam historię Lode Runnera, który godzien jest wszelkiej uwagi. Chociaż cel gry jest banalny i gra nie ma powalającej grafiki (dla przypomnienia to lata '82-'83), to gra się w nią naprawdę przyjemnie.

Pozwoliłem sobie zajrzeć do „Wikipedii", która przedstawia cel gry następująco: „W grze zadaniem gracza było zbieranie stosów złota rozmieszczonych w całym etapie". Że to białe coś jest złotem, to bym się nie domyślił, ale przyjmijmy, że jest. W każdym poziomie faktycznie się ono znajduje i faktycznie trzeba je zbierać. Kiedy już tego dokonamy, pojawi się drabina, po której należy przejść, aby znaleźć się w kolejnym poziomie. Chociaż rzecz wydaje się z początku dziecinnie prosta, to już niedługo po rozpoczęciu zabawy przekonujemy się, że krok w krok chodzą za nami natrętni przeciwnicy, którzy mogą zbierać złoto i nas unicestwiać. My mamy do dyspozycji wprawne dłonie, które bez trudu przekopują cegły podłoża. Dlatego gdy przeciwnik zbliża się do ciebie, wykop dziurę, a głupiec wpadnie i odda złoto.



Rozgrywka toczy się na pojedynczym ekranie i zawiera 50 poziomów. Tak na dobrą sprawę wykorzystuje tylko trzy kolory – czarny, biały i czerwony. Gra była dostępna na dyskietkach i cartridge'ach (chociaż ja mam ją na kasecie od firmy „Grubcio"). Za prace nad „Lode Runnerem" obwinia się nie tylko Dougha Smitha, ale też Dane'a Bighama.

Gra rozwija zmysły, wciąga na długo i wprawnie rozrywa. Naprawdę polecam.



SAVE NEW YORK

CREATIVE SOFTWARE 1983

Nowy Jork to bardzo niebezpieczne miejsce, które regularnie staje się obiektem ataków. Niedawno nad miasto nadleciały mechaniczne nietoperze z kosmosu, które żywią się betonowymi płytami, z których zbudowane są najwyższe budynki w mieście. Dwójka odważnych pilotów rozpoczyna nierówną walkę z przeważającymi siłami wroga.

Save New York, gra stworzona w 1983 roku przez firmę Creative Software należy do gatunku strzelanin, ale nie jest to typowy przedstawiciel tej kategorii, w którym na dole ekranu pojawia się sterowany przez gracza samolocik a na niego od góry nacierają szwadrony wroga. Na początku każdej rozgrywki gra losowo generuje sześć wieżowców, których obrony podejmie się jeden lub dwójka graczy. Aby rozpocząć walkę należy skierować pilota do samolotu i rozpocząć ostrzał wrogich przybyszy z obcej planety. Niestety misja nie jest tak prosta jak mogłoby się wydawać. Nietoperze z kosmosu regularnie wlatują pomiędzy budynki, których ochrona jest naszym zadaniem. Pociski wystrzeliwane ze sterowanego przez gracza myśliwca są równie groźne dla konstrukcji wieżowców niczym szpony najeźdźców. Wraz z rozwojem akcji, począwszy od drugiego poziomu zwiększa się poziom zagrożenia ze strony kosmitów - ataki mogą nadejść nie tylko z powietrza, ale również spod ziemi. Niektóre ptaszyska upuszczają na ziemie kokon, z którego po niedługim czasie wykluwają się niewielkie potworki, które najbardziej lubią przegryzanie fundamentów.



Widoczny na ekranie fragment Nowego Jorku składa się z dwóch części - naziemnej, w której pomiędzy budynkami trwają powietrzne starcia oraz podziemnej sieci tuneli metra. Uważny czytelnik tego opisu z pewnością skojarzył już fakt, że gra rozpoczyna się z pilotem poza samolotem. Gracz ma możliwość w każdej chwili wylądować i pokierować lotnika wprost w labirynt podziemnych tuneli, gdzie uzbrojony w pistolet będzie mógł zapolować na stwora-podgryzacza. Będąc pod ziemią należy zachować szczególną ostrożność, ponieważ po liniach metra cały czas kursują pociągi, a bezpośrednie spotkanie z rozpędzonym wagonem może zakończyć się tragicznie. Podobnie jak budynki wznoszące się ku niebu, tak i korytarze pomiędzy liniami metra tworzone są losowo w momencie rozpoczęcia nowej gry.

Myśliwiec, nawet jeżeli nie znajduje się w powietrzu ma odpalone silniki, aby móc wystartować bez utraty cennych sekund. Niestety nie ma nic za darmo - nawet gdy pilot zajmuje się pilnowaniem korytarzy ilość paliwa w baku ulega powolnemu zmniejszaniu. Spalanie jest nieporównywalnie mniejsze niż podczas lotu, ale trzeba pamiętać, że spacer po metrze nie może trwać wiecznie. Oczywiście władze miasta dbają o swoich obrońców i co pewien czas wysyłają samolot transportowy, który zrzuca zapas paliwa. Zręczny gracz z pewnością poradzi sobie z uchwyceniem ładunku pozwalającego na przedłużenie czasu walki z kosmicznym najeźdźcą.

Obrona Nowego Jorku może wydawać się bardzo prostym tytułem w związku z faktem, że całość rozgrywki odbywa się w obrębie tylko jednego ekranu. Wprowadzona w ograniczonym stopniu losowość sprawia, że gra zbyt szybko się nie nudzi. Tytuł zyskuje jeszcze więcej, gdy uda się zorganizować zabawę w kilka osób - przecież nie ma obowiązku walki z mechanicznymi nietoperzami, skoro można rozegrać deathmatch w przestworzach!



OLLI & LISSA III: THE CANDLELIGHT ADVENTURE

Olli zszedł do garażu i to co zobaczył (a właściwie to czego nie zobaczył) przyprawiło go o szybsze bicie serducha. Gdzie koła? Co się stało z kierownicą? Nawet klaksonu nie ma! Ktoś lub coś doprowadziło ukochany automobil Ollego do opłakanego stanu. Jak się później okazało, zdemontowane części zostały ukryte na terenie ogromnego, nawiedzonego zamczyska. A Lissa tak bardzo chciała pojechać na piknik...

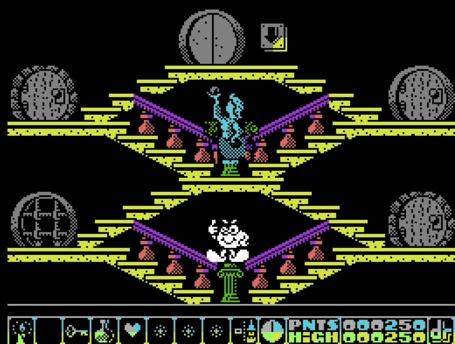
Prócz skradzionych części (jest ich osiem), na terenie posiadłości znajdziesz przedmioty, takie jak: klucz (otwiera drzwi oznaczone na mapie kłódką), lupa (posiadając ją zauważysz element samochodu - będzie migać), narzędzie (zamocujesz nim odnalezioną część), butelka (tymczasowa nietykalność), serce (dodatkowe życie) i kaganek (dodatkowy czas). W zamku zgubić się łatwo. Większość przejść nie prowadzi z powrotem w to samo miejsce (oznaczone na mapie strzałką z jednym grotem). W wielu lokacjach Olli może użyć trampoliny (pociągnij joystick w dół, gdy na niej stoisz), a także ją przesunąć używając tablic ze strzałkami. Telefony podpowiadają kierunek w jakim należy się udać (wskazówki nie były dla mnie jednak zbyt pomocne). Wybrany na początku gry kolor ma wpływ na rozmieszczenie przedmiotów w zamku, dlatego poniższy opis będzie



pasował jedynie dla zielonego. Wybór pojazdu nie ma znaczenia (różnica jedynie w grafice).

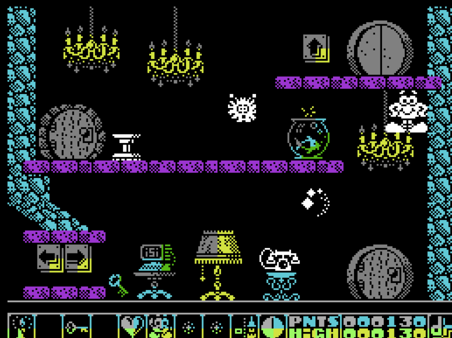
Zabierz klucz i idź do ogrodu (drzwi). Przejdź w prawo, aż do lokacji ze statuą syreny. Zabierz lupę i zawróć po pierwszą część samochodu. Teraz cały czas w prawo (nie zapomnij zabrać po drodze narzędzi) do lokacji z ruchomymi platformami. Wdrap się na górę (krzew), a w kolejnej lokacji zjedź windą do piwnic. Przedostań się do drzwi po prawej, następne koło zasłon otwórz kluczem. W GARAŻU zamontuj część i wracaj. Wylądujesz w piwniczce z trzema kratami. Zabierz klucz i przejdź drugi raz przez te same wrota, a trafisz do pokoju z logo. Teraz windą na górę i jeszcze raz. W lokacji z trampoliną użyj prawych, dolnych drzwi. Zapamiętaj to miejsce , bo niedługo tu znowu zajrzysz, by użyć skrótu do drugiej części zamku. Weź lupę i wróć. Teraz wspinaj się na górę (znów przyda się krzew – trampolina to podpucha). Zabierz 2gą część samochodu i narzędzia. Wracaj dolnymi drzwiami. TERAZ BIEGIEM do garażu, czyli windą na dół, drzwi po lewej (koło telefonu), wracaj (czyli użyj drugi raz tych samych drzwi), windą na dół, drzwi po prawej, dolne drzwi... uf. Zamontuj część, wracaj, weź lupę i znowu do garażu. Trzeci element odnaleziony. W tej części zamku nie ma już niestety narzędzi. Czas wrócić w okolice startu. Droga przez ogrody jest trochę za długa (a do tego tracisz klucz). Lepiej udaj się na górę, obok skrótu (zobacz wcześniejszy opis od słów „w garażu"). Górne drzwi zaprowadzą do komnaty z zegarem. Dolne drzwi to SKRÓT, którego użyjesz jeszcze wiele razy. DO WINDY dostaniesz się skacząc na żyrandol a potem na ścianę. Windą dwa razy w górę. Z czterech przejść wybierz górne po lewej. Wróć. Zabierz narzędzia, wróć dwa razy. JESTEŚ Z POWROTEM w pokoju z windą. Zjedź na dół i użyj drzwi po lewej (obok trampoliny), wróć. Kolejna winda jest

ekspresową i jedyną drogą powrotną do części zamku w której znajduje się garaż. Wracaj tam (patrz wcześniejszy opis od słów „teraz biegiem"). Trzecia część na swoim miejscu. Teraz wróć, znaną już na pamięć drogą, do lokacji z logo. Użyj windy, zabierz lupę, idź w lewo, wróć, windą na dół, zabierz czwartą część. Dalej windą do góry, dolne drzwi, wróć, windą do góry, prawe dolne drzwi, górne drzwi, dolne i jesteś w drugiej części zamku. Wspinaczka po żyrandolu (opis od słów: „do windy"). Narzędzi już tutaj nie ma, ale nad drabiną jest winda. Wjedź na górę po narzędzia, zjedź na dół, dolne drzwi po prawej, wróć przez drzwi i wracaj do garażu („jesteś z powrotem"). To już połowa gry. Od tego momentu zaczyna się mozolna bieganina – tam i z powrotem. Przestudiuj mapę. Jeśli dalej będziesz omijać drogę przez ogród, to do ukończenia gry wystarczy Ci tylko jeden klucz (otwórz nim drzwi na najwyższym piętrze zamku, tych na kondygnacji z salą tronową nie opłaca się otwierać). W trakcie dalszej eksplora-



cji skorzystasz przynajmniej z jednej trampoliny (to ta, przy której brakuje strzałek – trzeba stanąć na jej prawej krawędzi aby dostać się do windy), zazwyczaj jednak nie opłaca się ich używać, bo łatwiej wspiąć się na elementy otoczenia.

Codemasters zawsze kojarzyć mi się będzie z serią Dizzy, której jestem fanem. Olli & Lissa jest tytułem pod wieloma względami podobnym, dla mnie jednak posiada sporą wadę (o czym będzie pod koniec tego akapitu). Oprawa audio wizualna jest na



wysokim poziomie. Lokacje są starannie wykonane i różnorodne (cieszcie się wzrokowcy!), a animacja bohatera jest po prostu świetna. Muzyka nie przygrywa, ale efekty dźwiękowe jak najbardziej pasują do towarzyszących im zdarzeń. Gra jest trudna. Muszę przyznać, że autorzy bardzo się o to postarali, by Olli ginął na każdym kroku. Te precyzyjne slalomy między potworkami jeszcze nie przeszkadzają, ale rozmieszczenie przedmiotów w labiryncie jest dość niefortunne. Po pewnym czasie, zaczyna się nudna bieganina, a to co dostaje się na koniec nie jest adekwatne do włożonego wysiłku.

Jeszcze taka ciekawostka. Olli & Lissa 3 rok wcześniej ukazała się na ZX Spectrum. Jest ona identyczna (mapa, grafika) jedynie sieć połączeń między lokacjami jest inna. W tej wersji elementy samochodu nie migocą... To dopiero ekstrema.

OLLI
& LISSA III:
THE CANLELIGHT
ADVENTURE
CODEMASTERS 1990

9 5 5


OLLI AND LISSA 3
The Candlelight Adventure
MAP BY UKA
PLEASE SELECT YOUR CAR
AND YOUR FAVOURITE COLOUR

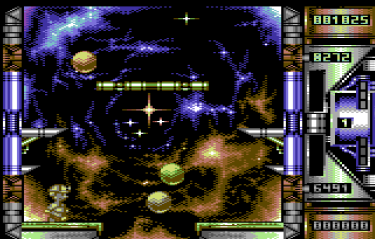


The Candlelight Adventure

B-Bobs



Przez około pół minuty myślałem, że jest to typowa platformówka w stylu Mario Bros, lub coś podobnego. Pierwsze wrażenie czasem może zmylić, ponieważ okazało się, że B-Bobs to gra zręcznościowa. Przed rozpoczęciem rozgrywki warto zwrócić uwagę na intro, w którym można posłuchać wspaniałej kompozycji stworzonej przez Thomasa Deterta, znanego między innymi ze świetnej, półgodzinnej ścieżki dźwiękowej do gry Gordian Tomb.



Pozwolę sobie zmienić temat, aby zapoznać Was z historią gry. Chodzi o to, że zostałeś uwięziony w dziwacznym, podziemnym świecie złego czarnoksiężnika Aroona. Twoje zadanie to wydostać się na powierzchnię. Rozpoczynając grę musisz wiedzieć, że najważniejszą czynnością jest złapanie spadającej parasolki, która sprawi, że na głowie bohatera pojawi się kask. Pełni on rolę ochronno-niszczącą dla spadających przeszkód. Muszą one uderzać centralnie w kask, bo inaczej Bobs straci jedno z trzech żyć. Niektóre z nich, a zwłaszcza te duże wymagają wielokrotnego uderzenia. Gra kryje w sobie całkiem fajne bonusy, a należą do nich: extra life – dodatkowe życie, 1000, 750, 500, 250 punktów, złote monety – dodatkowe punkty. Więcej informacji na temat bonusów można uzyskać poprzez naciśniecie klawisza „space" w intro. Tutaj dokonasz także wyboru ilości graczy (1,2). Przyznaje, że we dwóch gra się dużo lepiej. Biegając i skacząc od lewej do prawej uważaj, by nie wpaść do przepaści, którą w tym całym zamieszaniu łatwo

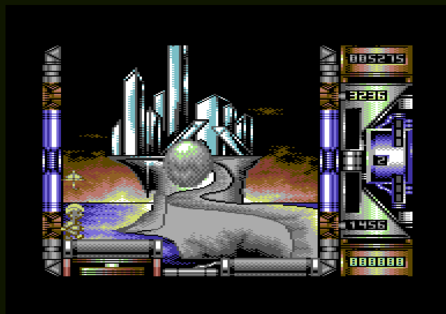




przeoczyć. Po prawej stronie ekranu widnieje licznik czasu, jeśli jego stan spadnie do zera, wówczas w górnej i dolnej części planszy uaktywni się niebezpieczna wiązka lasera. Gra posiada osiem niełatwych poziomów, a na samym końcu czeka na Ciebie okrutny Aroon. Pomiędzy levelami znajdują się tak zwane „Bonus Stage", dzięki którym możesz nabić

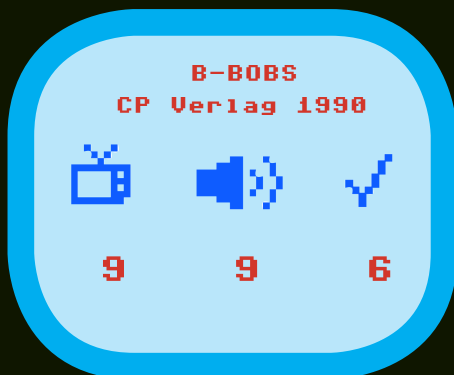
więcej punktów. Wszystko zależy od ilości złapanych monet, które wylatują z wielgachnej skrzyni.

Tryb graficzny zastosowany w B-Bobs prezentuje się bardzo dobrze. Jest naprawdę kolorowo, a pstrokatość działa całkiem pozytywnie. Jak już wspomniałem, piękna muzyczka, ale tylko w intro,



podczas gry towarzyszą Nam fajnie brzmiące efekty dźwiękowe. Z grywalnością to już będzie troszkę inaczej, ponieważ nie reprezentuje wysokiego poziomu, lecz nie oznacza to, że nie jest dobra.





POWER DRIFT™

Code:Chris Butler Music:Dave Lowe
©SEGA ®1988,1990
Activision authorized user

W 1989 roku posiadacze Commodore 64 otrzymali konwersję popularnych wówczas wyścigów "Power Drift". Gra przygotowana przez pracowników Sega dała nam możliwość ścigania się pojazdami wyglądającymi na połączenie gokartowego bolida z quadem. Pojazd, za kierownicą którego przyjdzie nam zasiąść to maszyna z konkretnym silnikiem. Bolid posiada tylko dwa biegi, roboczo nazwane niskim i wysokim, ale rozpędzić potrafi się do konkretnych prędkości. Dopiero przy 224 km/h licznik przestaje rosnąć. Potrzeba sporo odwagi, aby prowadzić takie autko!



Dwanaście osób z całego świata zostało dopuszczonych do serii wyścigów. Przed rozpoczęciem rozgrywki otrzymujemy możliwość wybrania sobie zawodnika, który stanie się naszym wirtualnym kierowcą. Wybór wydaje się czysto kosmetyczny, ale warto mieć na uwadze fakt, że regularnie przyjdzie nam oglądać twarz naszej postaci. Za każdym razem gdy uda się kogoś wyprzedzić zawodnik obejmujący prowadzenie odwraca się w kierunku pokonanego pokazując pewien gest. Będąc brzdącem byłem przekonany, że kierowcy po przyjacielsku machają do siebie. Obecnie podejrzewam, że zlepek pikseli

oznaczający uniesioną rękę ma więcej wspólnego z pokazaniem środkowego palca.

Na serię wyścigów, w każdej z pięciu dostępnych scenerii, składa się pięć tras. Aby zostać dopuszczonym do przejazdu na kolejnej trasie należy zająć miejsce na podium. Pozycja czwarta lub niższa oznacza automatycznie "Game Over", a co za tym idzie konieczność rozpoczęcia serii od samego początku. Ograniczenia sprzętowe nie pozwoliły na stworzenie 25 całkowicie różnych tras, jednak nie można zarzucić aby brakowało w grze różnorodności. Wyścigi toczą się w sceneriach miejskich oraz na bezdrożach, pomiędzy palmami, a także na mostach. Na horyzoncie raz widoczny jest grzebień górskich szczytów, a innym razem metropolia. Aby dodatkowo urozmaicić rozgrywkę autorzy zadbali, aby trasy zawijały się nie tylko w poziomie, ale również posiadały krzywiznę w płaszczyźnie pionowej. Lepiej nie wsiadać do bolida będąc świeżo po posiłku, bowiem w grze regularnie pojawiają się momenty, w których trasa prowadzi pod górę, aby po chwili zafundować stromy spadek połączony z ostrym zakrętem. Jeżeli pojazdu nie uda się opanować i wpadniemy na element otoczenia lub inny samochodzik to dodatkowo czeka na Nas kołowrotek, podczas którego auto obróci się o 360 stopni. W głowie potrafi się zakręcić!

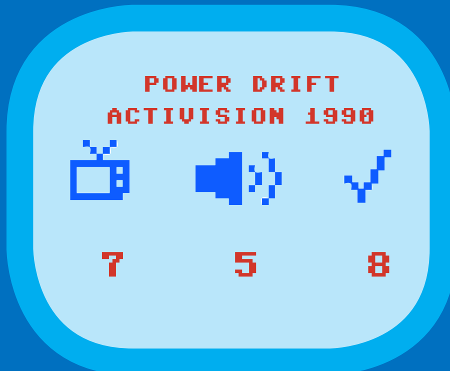
Podczas jazdy odczuwalna jest prędkość z jaką porusza się nasz pojazd. Mając gaz wciśnięty do dechy mijane drzewa, tablice z reklamami oraz budynki znikają równie szybko jak wyłaniają się zza horyzontu. Aby spotęgować wrażenia z głośników płynie wpadająca w ucho dynamiczna muzyka. Ilość





efektów dźwiękowych została ograniczona w tej grze do minimum. W kwestii jakości grafiki nie ma się tak na prawdę do czego przyczepić. Biorąc pod uwagę możliwości ówczesnego sprzętu, należy wziąć poprawkę na te kilka elementów, których nie da się odnaleźć w innych wyścigach z tamtej epoki. Przede wszystkim są to wspomniane wcześniej nierówności terenu oraz wymowna gestykulacja kierowców, a na wyróżnienie zasługuje również wyświetlana przez cały czas na ekranie lista pozycji zajmowanych przez poszczególnych kierowców, która aktualizowana jest na bieżąco. Niestety, w grze zabrakło miejsca na tryb dla wielu graczy, a ściganie się z komputerowymi kierowcami może się dość szybko znudzić pomimo wszystkich dodatkowych bajerów.





Nintendo



sinclair

NEO GEO



GAME BOY ADVANCE



SEGA

AMIGA





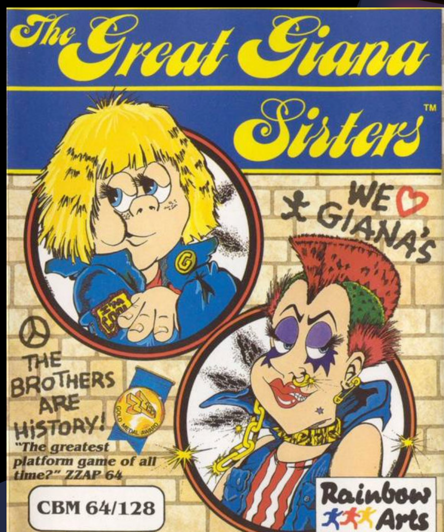


TRY2EMU

www.t2e.pl

EMULATOR – program komputerowy, który duplikuje funkcje jednego systemu informatycznego w innym, dzięki czemu ów drugi system zwraca te same rezultaty, co pierwszy. Mówimy wtedy, że pierwszy system jest emulowany przez drugi.

„TWISTED DREAMS", CZYLI TRANSFORMACJE SIÓSTR GIANA





Jeśli są na tym świecie postacie z gier, których nie trzeba specjalnie przedstawiać miłośnikom Commodore 64, to niewątpliwie są to dwie zadziorne dziewczyny. Siostry Giana – bo to o nich mowa – z chwilą pojawienia się w 1987 roku wzięły szturmem serca miłośników C-64, ekrany ich komputerów oraz toplisty gier wszechczasów wydanych na ten poczciwy komputer (tych ostatnich nie opuściły zresztą po dziś dzień, również na łamach naszej szanownej „Komody").



Wraz z tytułowymi siostrami gracze zatracali się w przemierzaniu krain snów pełnych stworów, pułapek i ukrytych przejść, nie zrażając się uderzającym podobieństwem gry do znanej konsolowej produkcji z włoskim hydraulikiem w roli głównej. Nie można było tego powiedzieć o producencie „Super Mario Brothers" - koncernie Nintendo, którego niezadowolenie doprowadziło do ściągnięcia przygód zawadiackich sióstr ze sklepowych półek. Jak się jednak okazało 5 minut sławy wystarczyło nie tylko do tego, by zapisać się w historii gier wideo, ale również by powrócić do ich świata wiele lat później.

2 girls, 2 screens

Siostry Giana po raz pierwszy powróciły do uniwersum komercyjnych gier wideo w 2009 roku, po ponad 20 latach egzystowania głównie w kolekcjach i wspomnieniach pasjonatów *retrogamingu*. Wizją odświeżenia przygód duetu zainteresowała się nie-



miecka firma Spellbound Entertainment. Trudno nie dopatrzyć się ironii w fakcie, że stworzony przez nich remake „Giana Sisters DS" ukazał się właśnie na przenośną konsolę Dual Screen firmy Nintendo, za sprawą której lata wcześniej oryginalne „The Great Giana Sisters" usunięto ze sprzedaży. „Giana Sisters DS" nie zawojowały wirtualnego świata, ale zostały przyjęte ciepło. I trudno się dziwić: zachowano koncepcję dwuwymiarowej platformówki, oryginalną mechanikę rozgrywki, a nawet konstrukcję poziomów znanych z pierwowzoru. Z drugiej strony urozmaicono je o nowe elementy scenerii, stojące na naszej drodze stworzenia oraz interaktywne elementy, które siostry Giana napotykały na swojej drodze, a które graczom umilały rozgrywkę. Zarówno same bohaterki, jak i stworki, przeszkody i krainy znane z pierwowzoru powróciły w odświeżonej wersji, nabierając uroku i rumieńców w drobiazgowej, kreskówkowej grafice 2D. Nie minęło też wiele czasu zanim nowymi przygodami sióstr Giana cieszyć



się mogli także posiadacze smartfonów. Gdy jednak Spellbound Entertainment ogłosiło upadłość trudno było się spodziewać, by ulubienice fanów Commodore 64 miały znów kiedykolwiek powrócić. A przynajmniej do momentu, w którym twórcy „Giana Sisters DS", zjednoczeni pod nowym szyldem Black Forest Games, ogłosili pracę nad nowym projektem, który ostatecznie zyskał tytuł „Giana Sisters: Twisted Dreams".

'...for game developers can dream too'

Gdy twórcy „Twisted Dreams" zasiadali do pracy, ich celem było wprowadzenie do gry świeżej koncepcji i zdjęcie z serii „Giana Sisters" odium „klonu Super Mario". Aby to osiągnąć przeformułowano skostniałą mechanikę rozgrywki. Na potrzeby skomponowania ścieżki dźwiękowej do współpracy zaproszono natomiast nikogo innego jak Chrisa Hülsbecka - twórcę kultowej oprawy dźwiękowej do oryginalnej wersji „The Great Giana Sisters" – oraz zespół Machinae Supremacy, których quasi-metalowy *cover* tytułowego motywu zdobył uznanie nie tylko wielu graczy, ale i samego Hülsbecka. Do realizacji ambitnych planów brakowało jednak funduszy. Biorąc pod uwagę, że losy poprzedniej wytwórni programistów - Spellbound Entertainment – zakończyły się bankructwem trudno się dziwić, że twórcy nie opływali w nadmiar środków, jednak do ukończenia „Twisted Dreams" brakowało niebagatelnej kwoty 150,000 dolarów. Aby zebrać niezbędne pieniądze utworzono projekt w ramach serwisu Kickstarter, dzięki któremu osoby, którym zależało na ucieleśnieniu nowej inkarnacji sióstr Giana mogły finansowo wspomóc twórców. W zamian za pomoc gracze mogli otrzymać przedpremierowe wydanie gry gdy ta zostanie ukończona, a także unikalne gadżety i bonusy z nią związane. Pomysł chwycił: Black Forest Games zebrało nie 150, lecz aż 1900 tys. dolarów, co pozwoliło im jeszcze bardziej dopieścić swoje dzieło. 23 listopada 2012 sny twórców ziściły się, a siostry Giana powróciły do krainy snów wraz z wydaniem

„Twisted Dreams". Jak radzą sobie ponad 25 lat po premierze? Przekonajcie się sami.

Double, Double, Toil and Trouble

Fabuła „Twisted Dreams" nie jest szczególnie rozległa bądź skomplikowana. Pewnego dnia beztroskie życie sióstr Giany i Marii zakłóca pojawienie się portalu do krainy snów, z której udało im się wydostać kilka lat wcześniej. Gdy wbrew swej woli Maria zostaje wciągnięta do fantasmagorycznego świata, Giana niewiele myśląc rusza siostrze z odsieczą. Przemierzając krainę snu wkrótce napotyka starego znajomego – ogromnego smoka, który na jej oczach połyka żywcem Marię, po czym znika nam z oczu. Nasza bohaterka oczywiście rusza w pogoń, gotowa nie tylko zmierzyć się z koszmarnymi niebezpieczeństwami, ale i wydostać Marię z wnętrza ohydnego gada. W misji ratunkowej pozornie niewinnej i bezbronnej Gianie pomoże nowo odkryte alter-ego – jej znacznie bardziej waleczna i zbuntowana postać, której moce i zdolności okażą się nieocenione w przemierzaniu świata snu.

„Twisted Dreams" pod względem mechaniki rozgrywki hołduje tradycyjnym rozwiązaniom znanym z platformówek. Pomimo trójwymiarowego środowiska poruszamy się w dwóch wymiarach, przemierzając etapy pełne przeciwników, wyzwań kaskaderskich i diamentów czekających na zebranie. Szczególnym aspektem „Twisted Dreams" jest możliwość zamiany niewinnej postaci Giany w jej bardziej niesforną wersję. Transformacji dokonywać możemy w dowolnym momencie i bez ograniczeń. W swojej oryginalnej, pozornie bezbronnej formie Giana posiada umiejętność wirowania w powietrzu, ułatwiając manewrowanie podczas upadku oraz spowalniając ich tempo, co jest nieocenione podczas pokonywania rozpadlin oraz wszelkich wyzwań wymagających skoczności. Zadziorna wersja naszej bohaterki potrafi natomiast szarżować z wielką siłą po linii prostej, niszcząc na swojej drodze przeciwników, niektóre przeszkody oraz rykoszetując od ścian i podłóg. W obu formach mamy dostęp do klasycznych możliwości znanych z platformówek, takich jak eliminowanie przeciwników poprzez wskakiwanie na nich, przesuwanie przedmiotów, naciskanie przycisków czy pływanie. Z czasem przekonamy się też, że umiejętności naszych bohaterek znajdą nowe zastosowania np. poprzez uruchamianie napotkanych mechanizmów.

Zdolności to jednak nie jedyne konsekwencje transformacji, jakie przechodzą nasze bohaterki. Wraz z nimi zmienia się otaczający je świat: podczas gdy punkowa wersja Giany przemierzać będzie uroczy świat marzeń sennych, jej bardziej niewinna wersja rzucona zostaje w krainy znane z koszmarów. Zmiana otoczenia następuje jednocześnie z chwilą transformacji: malownicze stoki natychmiast spływają lawą, urodziwe chatki stają w płomieniach, a w miejscu omszałych pni drzew i wygodnych ławek wyrastają trumny i szkielety. Również każdy z napotkanych przeciwników posiada dwie formy, w zależności od rzeczywistości w której aktualnie się znajdujemy. W ślad za zmianami wizualnymi podąża przygrywająca nam muzyka: w zależności od przybranej postaci i świata te same kompozycje wysłuchamy w aranżacjach symfonicznych Hülsbecka lub w akompaniamencie elektrycznych gitar Machinae



Supremacy. To jednak nie zmianami audiowizualnymi przyjdzie nam się kierować podczas transformacji. Każda zmiana świata snu niesie ze sobą wiele praktycznych zmian otoczenia z punktu widzenia gracza: otwierają się zamknięte wcześniej przejścia, platformy uruchamiają się lub zastygają w bezru-

chu, a zmianiające się właściwości przeciwników mogą ułatwić lub uniemożliwić nam dalszą drogę.

Jak nietrudno się domyślić transformacja jest kluczowym elementem rozgrywki: ukończenie każdego etapu będzie wymagało od nas wykorzystania zarówno atutów obu bohaterek, jak i zmieniających się elementów otoczenia. Okaże się to również pomocne w znajdywaniu skrzętnie ukrytych przejść i komnat pełnych kosztowności.

Zmian w zakresie rozgrywki jest, oczywiście, o wiele więcej. Część z nich wynika z obecnej w świecie elektronicznej rozrywki tendencji do dostosowywania (czytaj: zniżania) poziomu trudności gier do umiejętności powszechnego odbiorcy. Zgodnie z nią m. in. zrezygnowano z limitu dostępnych żyć – każdy nieoczekiwany zgon kończyć się będzie zatem powrotem do ostatnio odwiedzonego *checkpointu*. Tym samym zmieniła się rola rozsianych po świecie gry diamentów, które stanowić będą podstawę „oceny” naszego postępu w ramach każdego



etapu. Co kilka etapów czeka nas zaś poziom stanowiący specjalne wyzwanie, którego ukoronowaniem jest walka z bossem. Jeśli jednak okaże się, że w obrębie kilku etapów poprzedzających pojedynek nie zebraliśmy odpowiedniej ilości kosztowności nie zostaniemy wpuszczeni do poziomu oraz zmuszeni do „poprawienia” wyniku w jednym z już odwiedzonych etapów. Również w tym aspekcie ujawni się przydatność transformacji bohaterek, gdyż niektóre z nich bowiem – w zależności od koloru - mogą zostać podniesione tylko przez jedną z postaci przyjmowanych przez Gianę.

Ocalone od zapomnienia

Jak widać, „Twisted Dreams” wniosło do serii wiele zmian. W głowach zagorzałych fanów Commodore 64 mogą się jednak pojawić wątpliwości: ile ta gra ma wspólnego z pierwowzorem? Czy to wciąż te same „Giana Sisters”?

Trzeba uczciwie przyznać, że „Twisted Dreams” kontynuuje tradycję serii głównie w warstwie koncepcyjnej: poprzez nawiązanie do fabuły „The Great Giana Sisters”, inspirację oryginalną ścieżką dźwiękową oraz obecność scenerii, przeciwników i pułapek znanych z oryginału.

Z punktu widzenia rozgrywki natomiast dzieło Black Forest Games ma tyle wspólnego z oryginałem, co z wieloma innymi grami platformowymi w których przychodzi nam zbierać diamenty, odkrywać ukryte przejścia oraz wykazywać zręczność palców w przemieszczaniu się pomiędzy poszczególnymi przeszkodami. Na niewiele zdadzą się tu wyniesione z „The Great Giana Sisters” nawyki szukania skrótów i sposobów na szybkie przejście poziomów, bowiem zarówno ich konstrukcja, jak i konieczność uzbierania wymaganej liczby diamentów zmusza nas do sumiennej eksploracji w zaplanowanej przez twórców kolejności. Zrezygnowano także z możliwości strzelania *dreambubbles*, a także wielu innych przedmiotów, które mogliśmy zdobyć w pierwszej części gry.

Otrzymaliśmy zatem produkt dosyć odmienny od tego, co pamiętamy z ekranów naszych C-64. Pozostaje zapytać: czy to źle? Moim zdaniem: w żadnym wypadku!

Trudno mieć pretensje o to, że seria, którą znamy i lubimy ewoluuje - o ile twórcy implementują zmiany umiejętnie - gdyż jest to konieczne dla jej rozwoju. Tak też było w przypadku najpopularniejszych serii gier wideo, jak „Super Mario” czy „Legend of Zelda”: gdy ich twórcy wprowadzali kolejne innowacje trudno było znaleźć krytyków, bo było to zrobione po prostu fachowo. Choć seria „Giana Sisters” ustępuje popularnością wspomnianym tytułom, to nie ma powodu, aby nie miała się poddać

tym samym zasadom ewolucji. Tym bardziej, że Black Forest Games do sprawy podeszli profesjonalnie. W „Twisted Dreams" gra się świetnie: ilekroć zdarzało mi się ukończyć dany etap zawsze miałem ochotę rozpocząć kolejny, poziom trudności – mimo dostosowania do współczesnych realiów – zapewnia wyzwania, a swoistą wisienką na torcie są nieustanne transformacje urozmaicające rozgrywkę. Na uznanie zasługuje też oprawa audio-wizualna, a zwłaszcza dynamicznie zmieniające się otoczenie i oprawa muzyczna.

Czy mam jakiejś zarzuty do „Twisted Dreams"? Nieliczne i drobne: w przypadku napotykanych przepaści i zbiorników wodnych brakowało mi nieraz wyraźniejszego oznaczenia w które z nich możemy wskoczyć, a które są dla Giany śmiertelne (próby empiryczne nieraz kończyły się śmiercią) ; gra ma też tendencję do 'wieszania się' przy próbie zminimalizowania okna. Być może zabrzmi to nieoczekiwanie, ale nie obraziłbym się również, gdyby twórcy trochę uwagi poświęcili warstwie fabularnej, która jest tutaj bardzo umowna. Niby platformówki nie są gatunkiem, po który sięgamy w poszukiwaniu bogatej treści, a i oryginalne „The Great Giana Sisters" nie oferowały nam rozwlekłej historii. Czasy jednak były inne, nie chodzi też o to, aby twórcy przedstawili nam pełną suspensu opowieść – po prostu obecnie każda seria gier obecna na rynku przez długi czas ewoluowała również pod względem rozbudowy fabularnej, nawet jeśli u zarania ograniczała się ona do kilku zdań. Urozmaicenie „Twisted Dreams" o chociażby kilka krótkich przerywników wystarczyłoby, a także pozwoliłoby graczom mocniej nacieszyć się i obecnością szalenie sympatycznych postaci, i starannie wykonanymi sceneriami, które przychodzi nam obserwować głównie z daleka.

Pomimo moich osobistych narzekań musze przyznać, że „Twisted Dreams" to bardzo dobra gra, sprawiająca wiele frajdy oraz doznań estetycznych. Pojawiające się w sieci pochlebne recenzje, wideorecenzje, a nawet fanarty utwierdzają mnie w przekonaniu, że tytuł godnie kontynuuje tradycję serii, która była tak bliska zapomnienia. Liczę, że to nie ostatni raz, gdy siostry Giana zawojowały nasze monitory – mam jedynie nadzieję, że na kolejną część nie przyjdzie nam czekać tak długo, jak poprzednio.

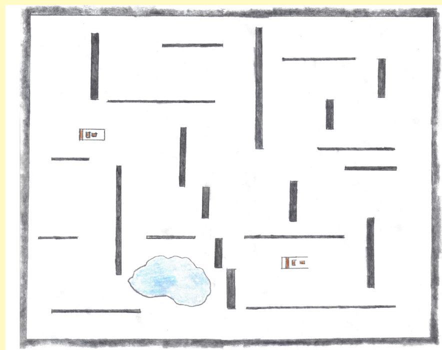


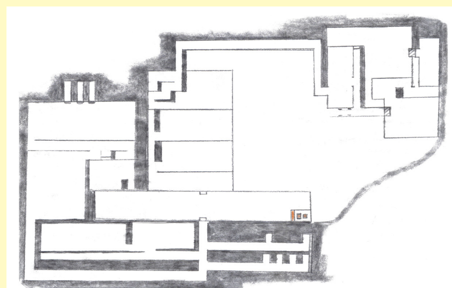


MASTER OF MAGIC

Wpadłem! Wpadłem jak g... (nie mylić z punktem G) w przerębel. Co mnie podkusiło łazić po jaskiniach?! Nie mogłem jak grzeczny obywatel spacerować po miejskim parku? Staruszek, którego spotkałem zrobił jakieś fiku-miku hokus-pokus. No i nie poznaję tego miejsca. Gdzieś mnie ,kurna, człowieku przeniósł? Inny świat - mówi - Mój świat. Idź przynieś mi amulet nieśmiertelności - mówi - I bez niego nie masz co wracać. Zeżrą cię robaki jak go nie przyniesiesz. Dobra kumam – widzę, że nie mam wyjścia - Rządzisz stary!



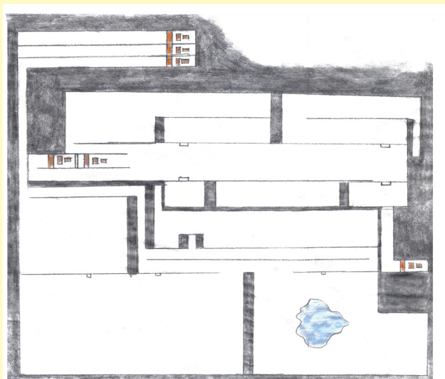


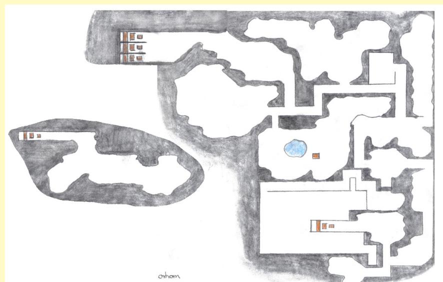




Założę się ,że amulet jest na końcu labiryntu i strzeże go – nie do ubicia zasmakowana we krwi bestia.

Jak mam to zrobić bez broni? Owszem nauczył mnie kilku czarów, ale się szybko zużywają. W jaski-



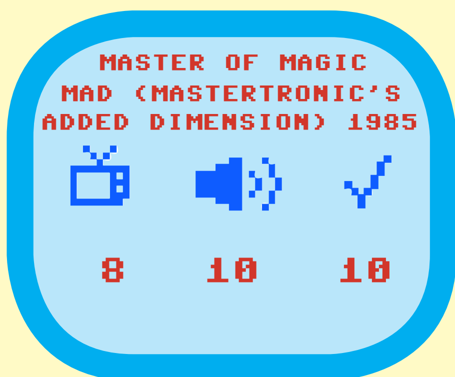


ni na lewo widziałem uzbrojony szkielet. Może uda się odebrać mu broń?



Mam mapę. Nie ma tu jednak zaznaczonych przydatnych przedmiotów ani potworów. Co?! Że niby lepsza wczówka? Kurna! Dzięki wielkie!

text i rysunek - Orhom
wypełnienie ołówkiem i kolory - Poliu



PSYCHO HOPPER

Zniszczył mi mojego szarego Cheetah Annihilator, QuickJoya też próbował, ale mocarne mikrostyki dały radę i wytrzymały tą jatkę! Nie ma co narzekać, przecież sam się na to zgodziłem, a przyznaję, że było warto.



Tym razem powieje Mastertronikiem, zresztą już nie pierwszy raz. Cóż, bardzo lubię produkcje z tej stajni, a jedną z nich jest właśnie Psycho Hopper wydany w 1989 roku. Grę kupiłem dopiero pod koniec 1993, był to tak zwany „zestaw”- kaseta, na której znajdowało się kilkadziesiąt gier (każdy prawdziwy gracz wie o co chodzi), a wśród nich P.H.

Gra składa się z pięciu poziomów. Na każdym z nich należy pozbierać części danego przedmiotu i złożyć je w całość. Pierwszy level to części pucharu, drugi – czaszka, trzeci – szable i czwarty -globus. Akcja rozgrywa się w świecie pełnym grozy: opuszczony cmentarz, stare usychające drzewa, dziwaczne i straszne stworzenia. Całość mniej więcej w stylu nowego Guns'n'Ghosts, lub starego Ghost'n Goblins. Całego charakteru nadaje tutaj rzecz, a w zasadzie zabawka, na której porusza się główny bohater . Jest to bowiem bardzo duża dmuchana piłka, w lekko jajowatym kształcie z rogami i twarzą. Pamiętam, że jak byłem dzieciakiem to kumple właśnie taką mieli. Siadało się na niej i trzymając za rogi podskakiwało jak najszybciej. Nazwaliśmy ją „Bira-Bura”, dlaczego właśnie tak? Zupełnie nie mam pojęcia.

Na początku opisu wspomniałem o niszczeniu joysticków. Niestety Psycho Hopper przyczynił się do zepsucia jednego, a drugi szybciej się zużył. Chodzi o to, że trzeba zataczać Joyem kółka i to dość szybko, wówczas „Bira-Bura" się rozbuja i bohater może się poruszać. Te oto manewry znacznie przyspieszają eksploatacje Joya. Sposób w jaki się przemieszczamy nie jest wcale komfortowy. Widać



to wtedy, gdy trzeba wskoczyć na wyższą, lub niższą platformę. Po terenie poruszają się przeróżne paskudztwa np. szalone stado gacków, czarownice latające na miotłach, wyłażące z ziemi kościotrupy, krasnoludki, demony. Śmiesznym motywem jest szkieletor zdejmujący głowę, ale uwaga, bo możesz tą ciężką czachą oberwać. Niebezpieczną przeszkodę stanowią kolce, na które łatwo wpaść i z „Bira-Bury" pozostanie flak. Zwróć uwagę na małe osobne platformy, ponieważ można na nie tylko kilka razy wskoczyć, a potem znikają. Oczywiście jest też uciekający czas, ale tu nie należy się zbytnio martwić, ponieważ jest go dość sporo. Fajnie, że bohater gry posiada całkiem niezłą pukawkę, która skutecznie eliminuje wrogów.

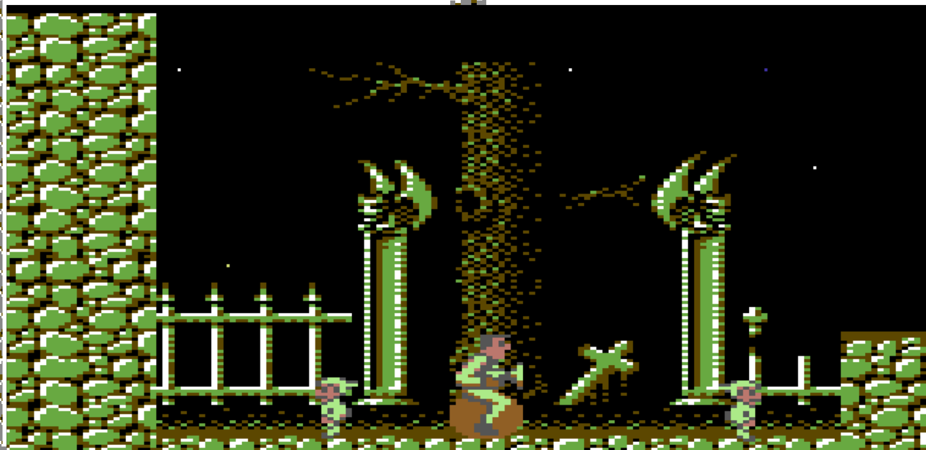
Za co cenię P.H.? Ma wysoka gry walność i to „coś", co sprawia, że chcesz grać i grać. Grafika dobrze wykonana, a muzyka i efekty dźwiękowe dolewają miodu do grywalności. Może i gatunek bardzo pospolity i mniej ambitny, ale gra się naprawdę wyśmienicie.

KOMEK



PSYCHO HOPPER
MASTERTRONIC 1989

		
8	9	9




64
.com.pl
64
.com.pl
64
.com.pl
64
.com.pl
64
.com.pl

BEZNAKRĘTNIK

W zasadzie to, trudno mi wyjaśnić, czym jest tytułowy beznakrętnik. Czy dla działu o tematyce nieokreślonej, taki neologizm to dobra nazwa? Tak czy inaczej, założyłem sobie, że nie chcę się ograniczać i ramy treści nowego działu będą płynne, w zależności od tego, co do głowy wskoczy. Sam nie jestem pewien, jak to się skończy i czy nie będzie to jedynie jednorazowa inicjatywa. Na finiszu możecie wyobrazić sobie słoik bez wieczka, do którego wrzucam różniaste „fanty" ;).

$00 WIELKANOCNE JAJO NA EKRANIE?

Ta sztuczka jest już dość nieświeża, ale to nie znaczy, że ją znasz. Zakładając, że wymyślna nazwa „C64 Screensaver Easter Egg" nic Ci nie mówi... proponuję uruchomić Komodora, wcisnąć magiczną 2-kę (run/stop+restore), wpisać w trzeciej linii „poke781,96:sys42042" i wdusić return. Lecą? Czy jest to rzeczywiście, sprytnie ukryta w systemie procedura, wygaszacz-niespodzianka? Spróbuj teraz wprowadzić polecenia w lekko zmodyfikowanej postaci. Reset! Wpisz „poke781,29:sys42042", a pojawi się znienawidzony przez wszystkich magnetofilów komunikat. Zajrzyjmy w kod.

```
A43A 8A       TXA
A43B 0A       ASL
A43C AA       TAX         ; XR=XR*2=29*2=58 (3A hex)
A43D BD 26 A3 LDA $A326,X ; pobierz adres komunikatu błędu
A440 85 22    STA $22     ; A326+3A=A360
A442 BD 27 A3 LDA $A327,X
A445 85 23    STA $23
A447 20 CC FF JSR $FFCC
A44A A9 00    LDA #$00
A44C 85 13    STA $13
A44E 20 D7 AA JSR $AAD7   ; przejdź do nowej linii i wyświetl znak
A451 20 45 AB JSR $AB45   ; zapytania
A454 A0 00    LDY #$00
A456 B1 22    LDA ($22),Y ; wyświetl komunikat, którego początek
A458 48       PHA         ; jest pod adresem A324
A459 29 7F    AND #$7F
A45B 20 47 AB JSR $AB47
A45E C8       INY         ; kolejny znak łańcucha
A45F 68       PLA
A460 10 F4    BPL $A456   ; czy to już wszystko?
```

Przed wywołaniem programu w języku maszynowym, do rejestru X ląduje 29 (ustawiane to jest pośrednio przez komendę SYS). Z mapy pamięci dowiadujemy się, że w miejscu, do którego skaczemy(A43A to dziesiętnie 42042) znajduje się procedura wyświetlająca komunikaty błędów (teraz wiadomo skąd ten błąd ładowania), a rejestr X zawiera nr konkretnego komunikatu. Spójrz, co mamy kilka adresów wcześniej.

```
; error message address locations
A328 .WD $A19E ; 01 too many files
A32A .WD $A1AC ; 02 file open
(...)
A35E .WD $A31E ; 1C verify
A360 .WD $A324 ; 1D load
A362 .WD $A383 ; 1E break
```

Sprawdźmy – 29 dziesiętnie to 1D szesnastkowo - I znowu to load! Pod A360 mamy adres łańcucha znaków z komunikatem dla load (A324). No to dalej.

```
A31E .BY $56,$45,$52,$49,$46,$D9 ; verify
A324 .BY $4C,$4F,$41,$C4         ; load
```

Teraz przyda się tabelka z kodami petscii. 4C to L, 4F to O, dalej A i D (zwróć uwagę, że ostatni znak jest z drugiej kolumny). Wszystko się zgadza. Podsumowując, przemnożony przez dwa numer komunikatu to swego rodzaju offset w tabeli adresów (A328-A363) i dopóki będzie on z przedziału 1-1E (komunikatów jest trzydzieści) wszystko zadziała jak należy. Procedura pobierze adres początku komunikatu, wyświetli pytajnik, mniej lub bardziej niepokojący tekst (wyświetlając ko-

lejne znaki, aż do momentu napotkania na bajt z zapalonym 7 bitem), dorzuci „error" na zakończenie i ładnie wróci do Basic'a. Nikt nie przypuszczał, że, można inaczej, a przecież możliwości jest 256. Każde poke x, gdzie x jest spoza „normalnego" zakresu spowoduje wyświetlenie śmieci lub przyniesie inne, nieoczekiwane efekty. Offset nie będzie już wskazywał na jeden z „przygotowanych" adresów z tabeli, tylko na przypadkowe 2 bajty, które z kolei prawie na pewno nie będą prowadzić do tekstu komunikatu. Przypadkiem dwa z takich „lewych" adresów wskazują na pamięć ekranu. No i teraz, już na pewno wiemy, że żaden to wygaszacz, a zwykła dziura w kodzie. Weźmy pod lupę pierwszą z możliwości, gdy ciąg poleceń ma podaną na wstępie postać „poke781,96:sys42042". 96*2=192, czyli C0 hex. A326+C0=A3E6. No to skaczemy w maliny, a dokładnie szukamy gdzie też znajduje się początek komunikatu. No i co my tam mamy?

```
A3E6 90 04 BCC $A3EC
```

Instrukcja skoku BCC, staje się takim „lewym" adresem (0490) i wskazuje na 25 znak w 4 linii ekranu. Skąd te latające pytajniki? Startujemy z 3ciej linii (tam gdzie poke i reszta). Pytajnik i komunikat pojawiają się zawsze 2 wiersze dalej i od pierwszej kolumny. Od 25 znaku 4 linii i do jej końca są same spacje (jest ich w sumie 16 i tyle samo pojawi się w odstępie pomiędzy kolejnymi pytajnikami-balonami). Kolejny balon, znów 16 znaków przerwy i tak bez końca. Ot takie przepisywanie znaków. Pętla nigdy się nie kończy, bo ani pytajnik (kod 63, binarnie %00111111) ani znak spacji (kod 32, binarnie %00100000) nie mają zapalonego 7 bitu. Spróbuj wprowadzić polecenia po resecie, bez czyszczenia ekranu lub w pierwszej linii, a nic dobrego z tego nie wyniknie (niektóre znaki zostaną zamienione na kody sterujące, jak np. zmiana koloru na biały etc, lub nie będzie czego przepisywać, bo pytajnik znajdzie się zbyt wysoko by „wskoczyć" do pętli). Jeśli nie masz dość wpisz „sys58692:poke1168,30:poke1169,33:poke34,144: poke35,4:sys42068" w dowolnej linii. Interpretację pozostawiam Tobie.

$01 CZYTANIE KOMODY PO RAZ 8-MY

Może to nie jest odpowiedni czas, na podsumowanie tego co było (bo 8-ka nie może być równie magiczna jak dziesiątka), ale dorwała mnie mała nostalgia. Bez obawy. Będzie krótko i zwięźle.

Czy ktoś pamięta jak to się zaczęło? 2010 rok, czerwiec, bach! Zjawia się człowiek, który w przeciągu dwóch miesięcy wydaje dwa numery „Magazynu gier komputerowych na komputery i emulatory Commodore 64". Komoda startuje w szalonym tempie mimo, że na liście „nie-płac" widnieją tylko dwie osoby. Komek & Tomek (korekta). W zasadzie można powiedzieć, że w tym czasie Komoda to Arek. Nic dziwnego, że na wstępie drugiego numeru można było przeczytać:

„Może zabrzmi to egoistycznie, ale podziękuję także sobie za samodzielną pracę. Mam jednak nadzieję,że znajdę kogoś do współpracy, ponieważ sam ledwo co daje radę. Pomocy!"

Już za czasów Top Secretu, wstępniaki były dla mnie elementami podzbioru „pomijane z automatu" i powyższego wołania o pomoc nie doczytałem. Możliwe że, nie dołączyłbym wtedy do redakcji Komody, gdyby nie... podchwytliwy komiks z Gianą i Flimbo. Od trójki przybywało świeżej krwi, nowe pomysły wpadały do głowy, jednym słowem progres. Jednak trudno nie zauważyć, że odstępy między kolejnymi wydaniami stają się coraz większe. Osobiście myślę, że tych „pauz" nie przeskoczymy. Nie ma czasu, nie ma weny, niesprzyjające okoliczności. A potem deadline transformuje w Neverending Story. Sorry Winnetou. Czekacie Wy, ale czekamy również my. A z tego nieustannego czekania, złe rzeczy potem wynikają. Bo gdy numer formuje się rok, zaczyna to

być uciążliwe i chce się go wydać już teraz, w dzień po złożeniu, dla świętego spokoju. Ostatecznie podziało się źle i ekspres się wykoleił. Kolejny numer w budowie, tymczasem głosy „życzliwie" podpowiadają z kim współpracować, a kogo olać. Komek nie złoży pisma. Ja nie złożę pisma. Ty nie złożysz pisma. Kto może złożyć pismo? Olo złożył. Olaboga!

$02 PRAWIE JAK PONG CZYLI SZKLANA PUŁAPKA

Nadchodzi czas zarezerwowany dla miłośników języka programowania wysokiego poziomu! Nie będziemy przejmować się ślamazarnością Basic'a, tylko napiszemy... grę (nie oczekuj jednak fajerwerków). Na początek parę założeń dla programu.

1. Sterowanie odbywa się za pomocą joysticka w porcie #2.
2. Zadaniem gracza jest takie sterowanie paletką, aby kula znajdująca się w ograniczonym z trzech stron polu gry (pułapka) nie wydostała się na zewnątrz.
3. Kula przemieszcza się w czterech kierunkach (po przekątnych) odbijając się od ścian pułapki i paletki gracza.
4. Gra kończy się, gdy kula wydostanie się z pułapki. Punkty przyznawane są za czas gry.

Nic oryginalnego, ale co tam! Najpierw trochę teorii (to dla tych co nie pamiętają, albo jeszcze tego nie wiedzą). Do naszej dyspozycji są w systemie specjalną zmienną TIME$ i funkcję TIME (skrócone formy to odpowiednio TI$ i TI). Nie trudno się domyślić, że muszą mieć coś wspólnego z czasem. Spróbuj wpisać PRINT TI$, a wyświetli się 6 cyfr. Dwie pierwsze od lewej to godzina, dalej minuty i sekundy. To co wyświetli się na ekranie zależne jest od tego ile czasu upłynęło od włączenia/resetu komputera. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby taki zegar sobie ustawić. Prosty program zegarka mógłby wyglądać tak.

```
1 ti$="161500":print chr$(147)
2 now$="ti$="+left$(ti$,2)+":"+mid$(ti$,3,2)+":"+right$(ti$,2)
3 print chr$(145);now$;" ti/60(sek)=";int(ti/60):goto 2
```

Zegar startuje od 16:15. Funkcje MID$, LEFT$ i RIGHT$ „wycinają" właściwe cyfry ze zmiennej systemowej TI$, dodawane są też znaki dwukropka i cały łańcuch ląduje w zmiennej NOW$, która wyświetlana jest w pętli. Funkcja INT(TI/60) zwraca czas w sekundach.

Nieco o pamięci ekranu. Jak pewnie wiesz, ekran składa się z matrycy 40x25 znaków. Każdy znak powiązany jest z jedną komórką pamięci. Pod adresem 1024 znajduje się pierwszy z nich (lewy górny róg ekranu), a kolejne coraz dalej „na prawo", aż do 2023 (prawy dolny róg). Do wyznaczenia adresu wystarczy prosty wzór ADR=1024+X+Y*40, gdzie X to nr kolumny (0-39), a Y to nr wiersza (0-24). Wiemy już gdzie wyświetlić, a z pomocą tabeli kodów ekranowych dowiemy się co (niech to będzie kulka). Kolejny krótki program do przetestowania.

```
1 print chr$(147):x=2:y=8:ch=81
2 poke 1024+x+40*y,ch
```

Zostało już tylko opanować obsługę joysticka. Wszystko sprowadza się do sprawdzania stanu portu danych układu CIA1. Adres portu A (do niego podpięty jest port drugi) to 56320. Pod spodem rozpiska tego rejestru.

56320 (DC00 hex) CIAPRA
bit0: joystick w górę
bit1: joystick w dół
bit2: joystick w lewo
bit3: joystick w prawo
bit4: joystick strzał
bit5-7: nieistotne

Jeśli któryś ze styków w joysticku zostanie zwarty, to na odpowiadającym mu bicie pojawi się zero.

Jak sprawdzić stan konkretnego bitu? Dla przykładu program testujący fire.

```
1 joy=peek(56320):fire=joy and 16
2 if fire=0 then poke 53280,1
3 if fire=16 then poke 53280,0
4 goto 1
```

Wartość jaka ląduje w zmiennej JOY informuje o stanie wszystkich bitów, dlatego potrzebna jest jeszcze funkcja and która „wyciągnie" z niej stan bitu 4-tego (2^nr bitu=2^4=16). Program kompletnego testera dla obu portów jest zamieszczony na cover dysku.

No to zaczynamy pisać. Żeby uniknąć chaosu, najpierw zabierzemy się za „odbijanie kuli w pułapce", potem za sterowanie paletką, a na końcu połączymy w całość.

```
200 poke 646,1:sys 58692
210 poke 53280,1:poke 53281,0
220 x=0:y=0:dir=3:scr=1024
300 poke scr+x+y*40,160
310 if x=0 then dir=dir-1
320 if x=39 then dir=dir+1
330 if y=0 then dir=dir-2
340 if y=24 then dir=dir+2
350 poke scr+x+y*40,32
360 on dir goto 410,420,430
400 x=x+1:y=y+1:goto 300
410 x=x-1:y=y+1:goto 300
420 x=x+1:y=y-1:goto 300
430 x=x-1:y=y-1:goto 300
```

Poke w pierwszej linii ustawia kolor znaków na biały, a sys wywołuje procedurę czyszczącą ekran. Kolejne dwa poke zmieniają kolor tła i ramki (która tymczasowo będzie pełnić rolę ścian). Zmienne X i Y przechowują współrzędną kuli (na starcie jest to 0,0 czyli górny lewy róg). Kierunek lotu określa wartość zmiennej DIR.

dir=0 kierunek prawo/dół (x rośnie, y rośnie)
dir=1 kierunek prawo/dół (x maleje, y rośnie)
dir=2 kierunek prawo/dół (x rośnie, y maleje)
dir=3 kierunek prawo/dół (x maleje, y maleje)

W miejscu zależnym od aktualnej wartości x i y, drukowany jest znak odwróconej spacji (normalnie kwadratura koła... tzn kuli ;). Potem program sprawdza, czy kulka nie znajduje się w skrajnej kolumnie/wierszu (ściana na drodze), a jeśli tak, to odpowiednio modyfikuje kierunek. W linii 350, pod ten sam adres pamięci ekranu, wyrzucana jest spacja (bez tego zamiast animacji, mielibyśmy rozrastającego się izometrycznego węża). Z kolei instrukcja on goto powoduje skok do jednej z ostatnich czterech linii programu (gdy dir=0 jest to linia 400, gdy dir=1 linia 410 itd), gdzie ustawiane są nowe współrzędne. Poniżej listing programu paletki-strażnika.

```
200 poke 646,1:sys 58692
210 poke 53280,0:poke 53281,0
220 px=18:scr=1024:pscr=1984
230 for i=23 to 1 step-1:poke
scr+40*i,160:next i
240 for i=0 to 38:poke scr+i,160:next i
250 for i=1 to 24:poke scr+40*i-
1,160:next i
260 for i=0 to 3:poke pscr+px+i,160:next
i
300 joy=peek(56320)
310 if((joy and 4)=0)and(px>0) then 400
320 if((joy and 8)=0)and(px<36) then 410
330 goto 300
400 poke pscr+px+3,32:px=px-1:poke
pscr+px,160:goto 300
410 poke pscr+px,32:px=px+1:poke
pscr+px+3,160:goto 300
```

Paletka przemieszcza się w ostatnim wierszu, składa się z 4-ech znaków odwróconej spacji, a położenie pierwszego z nich zapisane jest w zmiennej PX. Trzy pętle for w liniach 230-250 rysują ściany, a kolejna paletkę w położeniu startowym (1984 to adres pierwszego znaku ostatniego wiersza). W liniach 300-330 program sprawdza czy joystick jest wychylony w lewo/prawo i czy paletka może się jeszcze przesunąć (nie dotyka żadnego z brzegów ekranu). Jeśli ruch jest możliwy, to jeden ze skrajnych znaków (w zależności od kierunku), z których składa się paletka jest kasowany, a po drugiej stronie pojawia się nowy.

Teraz pozostało jeszcze złożyć obie części w logiczną całość, dodać gdzieś informację o zdobytych punktach i pauzę między kolejnymi grami. Nie ładuj z dysku gotowca, tylko spróbuj najpierw samodzielnie.

$03 KUSZENIE EWY

Ponieważ szklana pułapka z poprzedniego punktu wydaje mi się zupełnie nie grywalna, na pocieszenie (za karę?) będzie jeszcze jeden program w basicu. Kto kusił Ewę? Podobno...

Tym razem sterowanie za pomocą klawiatury (w,s,a,d) i minimalistyczny opis:

linie 200-260: ustaw kolory, współrzędne startowe gada, rysowanie ścian

300-350: losuj pozycję dla „jabłka", wyświetl zdobyte punkty

400-460: rysuj głowę, kasuj ogon, sprawdź klawiaturę, zapamiętaj kierunek

500-540: nowe współrzędne głowy

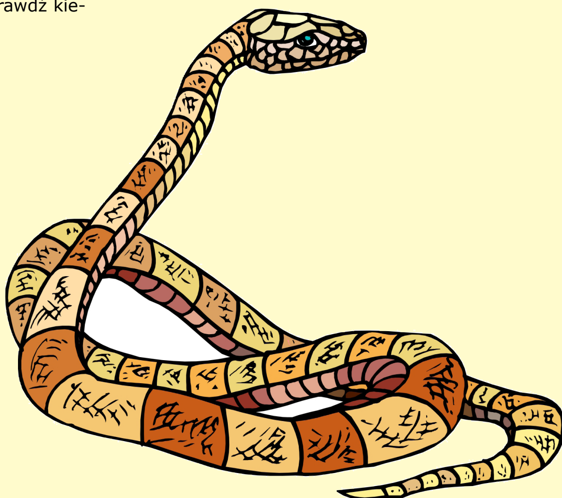
600-610: jeśli jabłko zjedzone, wygeneruj nowe

700-750: nowe współrzędne ogona, sprawdź kierunek (w którą stronę skręcić)

800: czy droga wolna? zapętlij

900-910: zatrzymaj grę, restart

```
200 poke 646,1:sys 58692:l=0:tab=49152
210 poke 53280,0:poke 53281,0:ch=160
220 xh=18:yh=12:xt=xh+1:yt=yh:dh=2:dt=dh
230 for i=0 to 39:poke 1024+i,ch:next
240 for i=0 to 22:poke 1103+40*i,ch:next
250 for i=39 to 0 step-1:poke 1984+i,ch:next
260 for i=22 to 0 step-1:poke 1064+40*i,ch:next
300 xb=int(38*rnd(1)):yb=int(23*rnd(1))
310 mem=peek(1024+xb+40*yb)
320 if mem<>32 then 300
330 poke 1024+xb+40*yb,90
340 l=l+1
350 print chr$(18)chr$(19)"  length:"l
400 poke 1024+xh+40*yh,ch:poke 1024+xt+40*yt,32
410 get a$
420 if a$="w" and dh<>1 then dh=0
430 if a$="s" and dh<>0 then dh=1
440 if a$="a" and dh<>3 then dh=2
450 if a$="d" and dh<>2 then dh=3
460 poke tab+xh+40*yh,dh
500 on dh goto 520,530,540
510 yh=yh-1:goto 600
520 yh=yh+1:goto 600
530 xh=xh-1:goto 600
540 xh=xh+1:goto 600
600 mem=peek(1024+xh+40*yh)
610 if mem=90 then 300
700 on dt goto 720,730,740
710 yt=yt-1:goto 750
720 yt=yt+1:goto 750
730 xt=xt-1:goto 750
740 xt=xt+1:goto 750
750 dt=peek(tab+xt+40*yt)
800 if mem=32 then 400
900 get a$:if a$=""then 900
920 goto 200
```









Znowu mam zacząć w stylu: „jeśli lubicie", „jeśli podobała się Wam"? O nie! Pójdę w innym kierunku! Nie znacie? Jedno jest pewne - polubicie, spodoba się Wam. A to, że podobieństwo do Giany Sisters jest tutaj podciągnięte do maksimum, działa tylko i wyłącznie na korzyść, śmiem nawet stwierdzić, że może się z nią ścigać, a nawet wyprzedzić.

Oj, podobny jesteś. Wyglądasz jak Giana w srebrnym, kosmicznym skafandrze. O proszę! Zbieranie diamentów Ci w głowie. Teraz to już nawet nie wypada się sprzeczać, nie bój się, nie jesteś kopią, jesteś kontynuacją. Nazwano Cię Hard 'n'Heavy. Rzeczywiście! Jesteś bardziej „Hard" niżeli Giana, ale spokojnie, to tylko kwestia wprawy. Bardzo istotną sprawą jest fakt, że Giane i Hardego kodowała ta sama osoba, czyli Armin Gessert (ur. 1963, zm. 2009), no i muzycznie również tak samo – Chris Hülsbeck, a więc nie powinno już być żadnych wątpliwości, że to kontynuacja w bardzo dobrym wydaniu.

Heavy i Metal to para robotów, skonstruowanych w celu wydobywania litu, którego złoża odkryto na planecie Mars. Lit ten potrzebny jest do produkcji baterii zasilających zegary kwarcowe. Okazało się, że roboty mają jakąś usterkę w swoich systemach i zamiast pracować w kopalniach, przemierzają podziemia w poszukiwaniu przygód.

Przechodząc do tematu z serii „Co w grze piszczy" zacznijmy od tego, że posiada ona 25 poziomów, w których biegają, pełzają i skaczą przeróżne stworki. Na początku jest całkiem łatwo, ale im dalej, tym ciężej. Można zaobserwować, że stopień trudności dalszych leveli ulega stabilizacji i nie ma między nimi większych różnic, a co piąty czeka na ciebie większy Boss. Hard'n'Heavy daje nam możliwość zagrania dwoma postaciami (Heavy i Metal) w dwóch opcjach. Pierwsza – gramy osobno, np. jeśli Heavy traci życie, to wówczas Metal wkracza do akcji z tym, że nie zaczyna od miejsca, w którym Heavy je stracił, a od samego początku. Druga - nie różni się zbyt wiele. Wybieramy opcje na dwóch graczy i dwa joysticki. Niestety nie gramy dwoma postaciami w jednym czasie. Gdy Heavy przejdzie pierwszy poziom, to musi poczekać aż zrobi to samo Metal, sterowany drugim Joyem.



A teraz ważne informacje dotyczące nagród i bonusów, które są niezbędne do ukończenia gry. Znajdują się one w specjalnych cegłach – kostkach, które należy rozwalić pociskiem, wówczas wyskoczy specjalna kapsuła, kryjąca w sobie bonus. Jest ich kilka: mocniejsze pociski, bomby – niszczą wrogów w zasięgu wzroku, osłona – kilkusekundowa nietykalność, dodatkowe życie, punkty. To nie wszystko, ponieważ „extra live" można też otrzymać za uzbieranie stu diamentów, które spotkasz po drodze, lub w ukrytych skarbcach. Jak znaleźć taki skarbiec? Znajdują się one w dziurach pomiędzy platformami, ale tylko w takich, nad którymi widać bardzo deli-



katną powłokę w kolorze bieżącego tła. Bonusy takie jak - osłona i bomba uruchomisz w następujący sposób: naciśnij klawisz „space", a w dolnej części (ikonie) ekranu zacznie migać malutki punkt, następnie wybierz joystickiem interesującą Cię opcje i naciśnij fire.

Na sam koniec zostawiłem sobie rozprawkę o wykonaniu gry. Grafika jest płynna, staranna, po prostu na wysokim poziomie. Muzycznie gra oferuje trzy melodie, które bardzo pasują do rozgrywki, a doskonale brzmiące efekty dźwiękowe dodatkowo wpływają na jej atrakcyjność. Grywalność? Hmm... jak przepyszne, swojskie czerwone wino.





DRUGBIRD

Kiedy tak patrzę na gry w wersji preview, to najczęściej ogarnia mnie złość. Wspaniałe projekty, ale tylko demonstracyjne-niedokończone. Mnóstwo z nich zapowiadało się bardzo obiecująco. No właśnie, zapowiadało. Pogodziłem się z faktem, że zostały porzucone na dobre. Mój znajomy wytłumaczył mi to w bardzo prosty sposób. "Napisałem kiedyś z kumplem całkiem fajną gierkę. Zrobiliśmy większość materiału. Kod posiadam gdzieś do tej pory, ale było w nim sporo błędów, więc dalsze dopisywanie nie miało sensu. Trzeba by było zaczynać od początku".



Drugbird. Kto to jest? Co to jest? Sam nie wiem. Na początku myślałem, że to jakiś ptak na haju, który pożera wszystko co mu pod dziób popadnie na dodatek w świecie pełnym bugów (błędów). No właśnie, muzykę? Czy też efekty dźwiękowe? Lepiej trochę ściszyć. Natomiast na niewielkie odchyły graficzne można śmiało przymknąć oko. Autorem tego grywalnego i wciągającego chaosu jest Nicolas Stark, który stworzył kod oraz grafikę. A kto jest odpowiedzialny za piski wydobywające się z głośnika? Niewiadomo.

Jak już wcześniej wspomniałem, bohaterem gry jest ptak-chyba pingwin, którego zadaniem jest oczyszczenie terenu ze słodyczy, owoców, napojów i innych rzeczy. Im więcej zje, tym więcej punktów otrzyma . Akcja gry toczy się w dziwacznych labiryntach, gdzie w pewnych miejscach są ukryte przejścia pozwalające znaleźć się poza ich murami. Niestety nie odkryłem sposobu na powrót do labiryntu i musiałem uruchomić grę od nowa. Może Wam się uda? Zwróćcie uwagę na ruchome okrągłe punktu w kolorze żółtym, są to teleporty będące sposobem na dostanie się do poszczególnych miejsc. Każdy z poziomów posiada przejście do następnego w postaci małego tunelu. Jest ono aktywne tylko wtedy, gdy odnajdziesz w labiryncie i zabierzesz kilka biało--czarnych, okrągłych punktów-„śmieci". Wróć do miejsca, w którym znajduje się tunel, ale tym razem z żółtym napisem „exit". Podczas gry spotkasz dziwne, latające stworki, które w zetknięciu z ptakiem tracą energię , punkty? Można to zaobserwować w lewym dolnym rogu ekranu, gdzie widnieje postać latającego stworka. Niestety nie za bardzo rozumiem na czym to wszystko polega.



Kurcze, fajna psychodela z tym wszystkim! Ponadto grafika ma ciekawy styl i wygląda dobrze. Najważniejsze, że pomimo tych wszystkich niedociągnięć, jak to czasem w previewach bywa, Drugbird jest całkiem grywalny. Szkoda tylko ,że niewiele wiem na jego temat, więc nie robię sobie nadziei na pełną wersję.



Assembloids

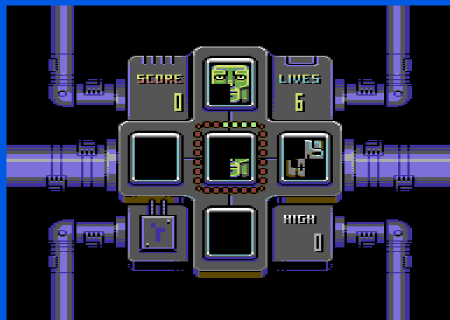
Jakiś czas temu, gdy tworzyłem rubrykę „Fresh” do siódmego numeru Komody, napisałem krótką recenzję gry pod tytułem Assembloids. Oceniłem ją bardzo wysoko ze względu na grywalność i wykonanie. W tym numerze okazało się, że Czytelnicy są tego samego zdania co ja, ponieważ umieścili Assembloidsa na szczycie listy „Top 10”. Cieszy mnie fakt, że na liście zaczęły ukazywać się nowości, a nie tylko stare dobre tytuły z lat 80-tych, które sprawiły, że zaczęła się ona robić trochę monotonna.

Sięgnijmy teraz do korzeni. Assembloids to Commodorowska konwersja gry przeglądarkowej (HTML5) noszącej nazwę QUARTET. Zakodował ją Richard Davey, a grafiką i muzyką zajął się Llija Melentijević. Całość opublikowano w maju 2010 roku. Nad Assembloidsem (C64) pracowali: Dr. Martin Wendt – projekt i kodowanie, muzyka oraz efekty dźwiękowe – Owen Crowley.



Przejdźmy teraz do zasad, jakie panują w grze. Na środku ekranu w małym okienku ukazują się części różnych twarzy. Należy kliknąć na jedno z czterech otaczających go okienek przerzucając w ten sposób do jednego z nich kawałek danej twarzy po to, aby ułożyć całą. Istnieje również możliwość układania z dwóch, lub trzech różnych kawałków buźki, pod warunkiem, że wszystko będzie na swoim miejscu. Opcja ta jest niestety nisko punktowana. Poza tym na zastanawianie się nad prawidłowym ruchem mamy tylko około dwóch sekund, a więc nie ma lekko.

Cóżby tu więcej napisać? Kawał dobrej rozrywki, trening refleksu i szarych komórek. Wykonanie, o którym wspomniałem na początku, robi wrażenie. Graficznie – prosto, dokładnie i ze smakiem, muzycznie – trzyma w napięciu. Dodam jeszcze tylko, że gra została wydana przez Psytronik Software



i RGCD w wersjach – cartridge, kaseta. Po prostu elegancko i tyle. Dobra! Więcej już nie słodzę, zabieram się do grania.

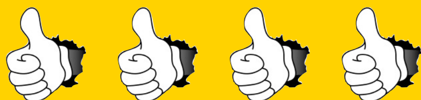




TOP 10

Drodzy Czytelnicy! Cóż to się porobiło, totalna rewolucja! Tego Jeszce nie było! Aż siedem nowości na liście, w tym dwie z tego roku. Pierwsza to Assembloids, która debiutuje od razu na samym szczycie. Do góry pnie się Bobble Bobble- z szóstego na drugie miejsce. Trzecia, czwarta i piąta pozycja to kolejne nowości, a są to: Maniac Mansion, Archon, Armalyte. Na szósteczkę powraca słynny Boulder Dash, a za nim trzy następne nowości: Berzek Redux, Dark Side, Hawkeye. Notowanie zamyka najdłużej utrzymujący się na liście Flimbo's Quest, który niestety zaliczył wielki spadek. Dziękuje Wam bardzo za głosy i chęci. Pamiętajcie, że to Wasza lista i wszystko zależy od Was.

Komek

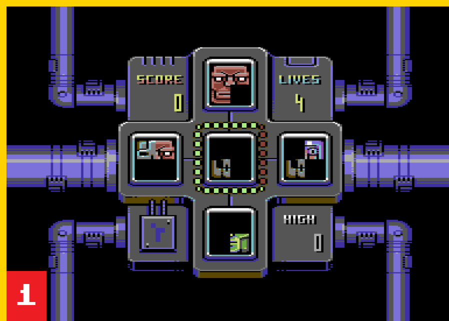


Dear readers ! A complete revolution has happened ! As many as seven new positions on the list, including two from this year, this has never happened before ! The first is Assembloids, which makes a debut at the top of the list. Bobble Bobble makes a significant rise - from sixth position to second position on the list.Third, fourth and fifth positions on the list are also debuts: Maniac Mansion, Archon, Armalyte. Legendary Boulder Dash returns to the sixth position and is followed by another free debuts; Berzek Redux, Dark Side, Hawkeye. The list is ended by the longest appearing on the list Flimbo's Quest, which has unfortunately taken a big decline in the list. Thanks for the votes and willingness to help. Remember that this is your list and everything in it depends on you.

Translated by Michał

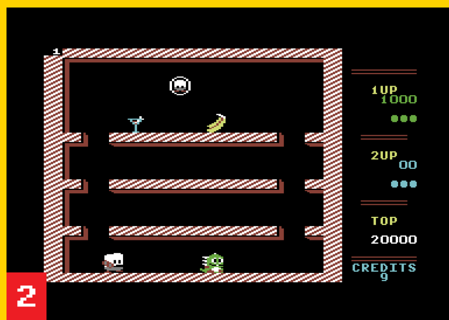
Zasady głosowania:

Wypisz dziesięć swoich ulubionych gier, zaczynając od najlepszej (kolejność ma znaczenie) i wyślij e-mail do **komek2@o2.pl** Czekam na Wasze głosy!



TOP 10

1-N-1	ASSEMBLOIDS	
2-6-4	BUBBLE BOBBLE	
3-N-1	MANIAC MANSION	
4-N-1	ARCHON	
5-N-1	ARMALYTE	
6-P-4	BOULDER DASH	
7-N-1	BERZEK REDUX	
8-N-1	DARK SIDE	
9-N-1	HAWKEYE	
10-5-6	FLIMBO'S QUEST	





W świecie XXI wieku gry komputerowe są rzeczą dosyć istotną. Ludzie znają ich wiele, a nawet podzielone zostały na gatunki. To doskonale wiecie. Spośród nich dosyć mało popularne są gry tekstowe. Niesłusznie, bowiem czyż zrobienie miliard pierwszej gry-strzelaninki w Seucku nie jest czynnością prostszą w porównaniu do gry tekstowej? Sztuką jest zrobić tekstówkę, która wciągnie i pobudzi wyobraźnię – bardzo istotny w życiu element.

Ale po cóż taki wstęp? Chcę Was bowiem poinformować, że od jakiegoś czasu powstaje polska gra na Commodore, zatytułowana „Slavia”. Są w niej odstępstwa, które oddalają ją od miana tradycyjnej gry tekstowej. Aby objaśnić wam, co mam na myśli, wyodrębniłem kilka danych:

- nazwa „Slavia”, co można tłumaczyć jako „Słowiańszczyzna”, ukazuje moje zafascynowanie kulturą naszych przodków. Jest swego rodzaju przypomnienie, że przecież jesteśmy Słowianami.
- nie ma tutaj komend typu „w lewo”, „na zachód” itp., a zupełnie nowe, indywidualne rozkazy. Przy każdej akcji są widoczne dostępne komendy.
- gra ma fabułę, do której gracz nie trafia nagle, nie będąc o niczym poinformowanym. Może odczytać całą historię wpisując odpowiedni numer w menu głównym.
- gra napisana jest w całości w BASIC-u, a powstawała na moim komodorku, emulatorach VICE C64 i C128. Dostępna jedynie w języku polskim.

Może słowo „napisana” jest niewłaściwe, bo nadal „jest pisana”. Od razu przyznaję się do swojego amatorstwa, bo sam nauczyłem się programować, przypatrując się i zmieniając programy istniejące oraz wspierając się trochę literaturą. „Slavia” z pewnością będzie dostępna razem z „Komodą”, najpewniej w przyszłym numerze.



JOHNNY PRZEDSTAWIA

Oto kolejna odsłona „Filmowego Maniaka”. Tym razem odcinek ósmy. Jak zapewne zauważyliście, nie trzymamy się zasady kolejności, odcinki publikujemy wybiórczo. Nie ma to żadnego znaczenia, ponieważ teksty w nich zawarte przeznaczone są dla danego odcinka i nie mają kontynuacji w następnym. Zasady kolejności niezachowane, natomiast humor jak najbardziej tak. Zapraszamy.

CO TO NIBY MIAŁO ZNACZYĆ, ŻE ŻYJĘ W ŚWIECIE FILMOWEJ FIKCJI?!

